Loving

Suppl. n. 12 **COMPUTER MAGAZINE**

AMIGA

1987*1-L. 5000

Sped. in abb. post. gruppo III

recensioni
GUIDA AL SOFTWARE

programmazione
È FACILE IN BASIC

graphics
IL MEGLIO PER DISEGNARE

visto con l'ibm
LA TOTALE COMPATIBILITÀ

Loving
COMPUTER MAGAZINE
AMIGA

N. 1 - Dic 86/Gen 87 - Amiga Users Journal

Direzione
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Grafica
LEO POLI
CARLO DE DONATO

Fotografie
MARIUS LOOK

Testi a cura di
PAOLA PELLEGRINI

Programmi e disegni
MAURIZIO PONCETTA

Hanno collaborato: Beniamino Coldani, Aldo Del Favero, Leonardo Fei, Luis Miguel Gava, Alberto Magrone, Pietro Magrone, Giuseppina Marzocca, Maurizio Marchetta, Beniamino Noya, Silvia Poli, Cecilia Poli, Tullio Policastro, Simone Rocchi, Franco Tagliabue, Margherita Tornabuoni.

Stampa
GARZANTI S.p.A.

 Direzione, Amministrazione, Abbonamenti, Redazione C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Telefono 02-706329 (ore 9-12). Una copia costa Lire 5000, Fotocomposizione: Composit, Selezioni colore e fotolito: Eurofotolit. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, via Zuretti 25, Milano. LovingAmiga Computer Magazine è un periodico registrato presso il Tribunale di Milano con il n. 020285/52. Pubblicità inferiore al 70%. Dir. Resp. Sira Rocchi.

Articoli

Rubriche

COMPUTER EVOLUTION

Ciao lettore. A te giunga sincero un saluto da tutti noi della redazione di LovingAMIGA. Anche tu, lo sappiamo, sei come noi innamorato. L'inverno è un po' freddo ma tu sei come noi innamorato perché, diciamoci la verità, quando si vede arrivare un computer come l'Amiga i bit si rizzano e non conoscono più ragioni. Dunque ci si innamora. E per esempio un Amiga lo si compra subito anche se il prezzo era un po' altino (era perché è sicuro che stia via via scendendo). Lo si compra (che comodo innamorarsi e poter comprare l'oggetto del nostro amore - ogni riferimento non è puramente casuale) anche se il monitor non è poi granché.

Lo si compra perché ci siamo un po' stufati delle altre macchine che promettono mille e mantengono dieci. Certo c'è il grande Big Blue. Un gran signor computer, okay. Ma vuoi mettere: l'Amiga zitta zitta è pure big blue compatibile perché noi ci procuriamo un dischetto magico che risolve il problema e così sistemiamo Charlot. Poi il prezzo, eh eh! Poi la grafica che se l'avesse vista Van Gogh non si sarebbe tagliato l'orecchio. Poi il sound che va bene anche in discoteca.

Poi il basic e l'uso della macchina: facili e a prova di deficiente tanto tutto è intuitivo. La prima volta è vero con le icone (colpa dei russi) le cose sembrano incasinate; poi, un attimo, si accende come una lampadina nel nostro cervello e ridiamo perché anche il nonno ci riesce. Il cervello del computer naturalmente è più serio di noi: lui è a quota 68000 e sorride dei nostri neuroni. E questo 68000 fa cose quasi da pazzi. L'avete già visto magari, ma provate anche i programmi che abbiamo subdolamente proposto nelle pagine in fondo... Provare per credere dice quello degli angeli della tivu e noi l'abbiamo fatto e lo rifaremo.

E il software? Fa schifo tanto è alto il numero di quelli che lo vendono, in copie rubate in USA e dintorni ovvero in Inghilterra e in Germania. Qui a Milano city i programmi si trovano anche da Burghy. I titoli (vedere le note nelle pagine grandi magazzini) sono molti e splendidi.

Conclusione: questa amiga ci piace. Piace o piacerà anche a te. Spreca qualche k per scriverci qualcosa (vuoi collaborare?) o per inviarci qualche programma da pubblicare (non deve essere la fine del mondo ma non deve essere da usl).

Sfoglia le pagine che seguono e straccia pure quelle che proprio non ti convincono. Ma fatti vivo.

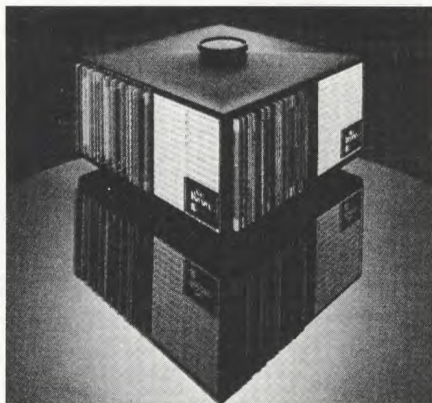
Un bacio in rosso alla tua Amiga (è una computer quindi si può baciare), e ancora un saluto a te. Notti folli ci attendono nell'87. Buon Anno Nuovo!

LovingAmiga

CABLE SIGNIFICA CAVO

La cosa più difficile è trovare il cavo giusto per collegare la propria periferica all'Amiga. La ditta Redmond Cable di Redmond (chi se non lei, visto che cable significa cavo) sta preparando 20 tipi di cavi per Amiga; 4 cavi paralleli, 3 seriali ed 11 RGB. Gli RGB comprendono connessioni per Sony, Zenith, Panasonic ed ogni monitor IBM.
L'indirizzo dell'ideatore di cavi è REDMOND CABLE, 17371-A3 NE 67thCt., REDMOND, WA 98052, USA Tel. 206/882-2009.
C'è poi anche chi pensa alle interfacce per stampante, come la Belkin Components, che si interessa dei problemi delle Epson, Star Micronics, Okidata e NEC. Il suo indirizzo è BELKIN COMPONENTS, 4718 W. Rosecrans Ave., Hawthorne, CA 90250, USA, Tel. 213/644-3184.

I CONTENITORI SU MISURA

Uno sembra una piramide, l'altro un portafogli e l'altro ancora una specie di libreria rotante. Stiamo parlando della serie di raccoglitori portatili per dischetti da 3,5" e 5,25" proposta dalla Innovative Technologies.
The Pyramid può contenere oltre 24 dischi da 5,25", facilmente riconoscibili perché l'etichetta rimane molto in evidenza.
The Easel, in naylon colorato, può racchiudere circa 20 dischi da 3,5". The Library è una piccola libreria rotante: ruota di 360° raccoglie 80 dischi da 3,5" ed è possibile sovrapporle altri due moduli con una capacità totale di 240 dischi.
L'indirizzo è INNOVATIVE TECHNOLOGIES P.O. Box 3092, La Jolla, CA 92038 USA Tel. 800-525-2226.

COMPUTER ART

Si chiama proprio così. È una nuova espressione artistica battezzata così e promossa da un gruppo di fotografi, disegnatori e musicisti che, utilizzando un personal computer, elaborano immagini e suoni ottenendo suggestivi risultati audiovisivi. Questi artisti ultimo-grido son chiamati anche creativi o esploratori, in quanto sono i primi a tentare il dialogo tra l'intelligenza artificiale e quella umana. Macchine destinate ad un uso ripetitivo insomma, diventano strumenti di fantasia ed il computer non è più solo un oggetto sterile, ma una base di partenza per l'applicazione dell'arte. Questo pensano i tre milanesi che compongono il gruppo "Correnti Magnetiche", Adriano Abbado, Mario Canali e Riccardo Senigaglia. La loro formazione è di carattere pittorico-musicale e dà vita ad insoliti videotapes.
Il gruppo THC non è da meno. Composto dai romani Alessandro Branco, Alighiero Giuseppetti, Fausto Ristori e Luigi Zollo, produce sigle televisive e grafica commerciale. Naturalmente il computer più usato da queste equipe è Amiga, per la sua versatilità d'uso e per la straordinaria risoluzione grafica e musicale.

IL NUOVO 68020

La Computer System Associates di San Diego in California ha realizzato il CSA 68020 BOARD, un sistema hardware contenente il microprocessore 68020 MPU, il coprocessore matematico 68881 e tre chips PAL.
Il CSA, meraviglia delle meraviglie, può essere inserito direttamente al posto del 68000. Le prestazioni del computer saranno incrementate del 200%, mentre la velocità di esecuzione per i programmi che sfruttano le possibilità del 68881 aumenteranno del 500%.
Naturalmente la compatibilità software sarà totale, poiché gli stessi due microprocessori sono compatibili. Con possibilità di questo tipo il sistema è consigliato a chi fa grande uso di programmi quali database o di grafica ed animazione (vedi cartoni animati ed immagini pubblicitarie). Purtroppo il prezzo è ancora molto alto, circa 3.000.000 di lire, ma tutto lascia sperare che si abbassi.
Per informazioni rivolgersi alla Computer System Associates Inc., 7564 Trade St., San Diego, CA 92121, 619/581-0316.

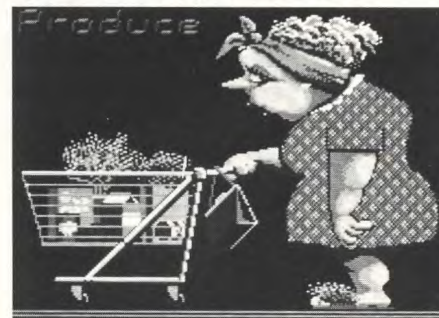
MADE IN ITALY

In Italia le acque si stanno muovendo. Molte software houses si sono lanciate a produrre nuovi programmi in lingua italiana per Amiga. La Bucolo Computer Graphics si è dedicata all'Engeneering, con pacchetti completi per un'ottima risoluzione dei problemi della costruzione. Molto interessante sembra essere anche il Package TeatrAmiga, realizzato per poter automatizzare le funzioni di controllo tecnico necessarie per la buona riuscita di un'opera teatrale. Senza dubbio utile il TeleAmiga, studiato appositamente per le emittenti televisive e per gli studi di produzione video.
La ADA Research sta poi sviluppando software professionale-gestionale come il Dental Records System e Analisi Strutturale, mentre un Hemingway avventuroso, versione italiana, è nei progetti della Inkybyte & Ass. Sempre la ADA R. sta lavorando sulla progettazione di schede hardware ed utility, come modem interfacce, compilatori, e via dicendo.
Per restare invece fra i distributori ufficiali di Software americano, val la pena citare la Quest Hardware e Software che, oltre ai numerosi programmi grafici, video, musicali ed ai linguaggi, diffonde tutti i tipi di periferiche e digitalizzatori altamente professionali.

LORRAINE STORY

Tutto comincia tre anni fa quando alcuni giovanotti intrapredenti, tra i quali David Morse, David Reisinger e Jay Miner, hanno l'idea di dar vita ad un nuovo computer, l'AMIGA LORRAINE, un nome affascinante per una macchina altrettanto attraente. Decisero così di unirsi ad altri pionieri e di fondare la HI-TORO. A Jay, che aveva già progettato il chip dell'Atari VCS, il primo videogioco da casa ed altri chips per l'Atari, fu affidato lo sviluppo dei nuovi chip custom VLSI. I due David si occuparono del progetto di base. Ma, se lo spirito d'iniziativa non mancava, le finanze cominciarono purtroppo a venir meno e l'azienda fu venduta alla Commodore per 25 milioni di dollari. Finisce qui l'avventura di Lorraine alla Hi-Toro, per continuare alla Commodore, ribattezzata con il nome AMIGA. Di lei... si occuparono alcuni ricercatori dell'Università di Cambridge, che trasformarono in realtà il frutto delle loro ricerche attuando il Multitasking, un sistema di sicurezza nel trasferimento dei files, ed altro ancora.
Qualcosa ci dice che la storia non finisce qui, e tutti siamo in attesa dal seguito.

CURIOSANDO NEL DRIVE...

Un giorno, per saziare un'inguaribile curiosità, abbiamo aperto il floppy di Amiga, o

meglio il blocco totale che lo contiene. Sollevato il coperchio, stentavamo a credere ai nostri occhi quando, alla luce del sole, sono apparse, incise, sul retro, le firme di quanti avevano collaborato a realizzare il nostro computer. Ancor oggi, però, resta da chiarire un piccolo particolare, e cioè chi sia il privilegiato cane che ha lasciato l'impronta della sua zampa proprio dentro Amiga.

AMIGA DEALERS

Avete prodotti (software ed hardware) nuovi? Comunicatecelo scrivendo in redazione.
Queste pagine sono anche per voi!

AMIGA INTUITION

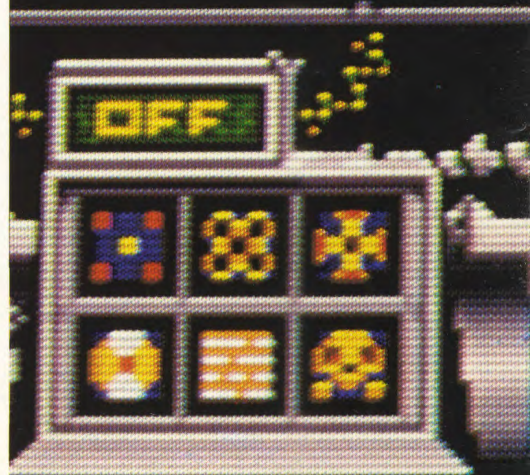
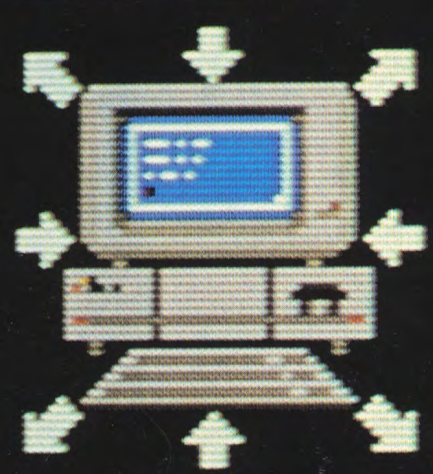
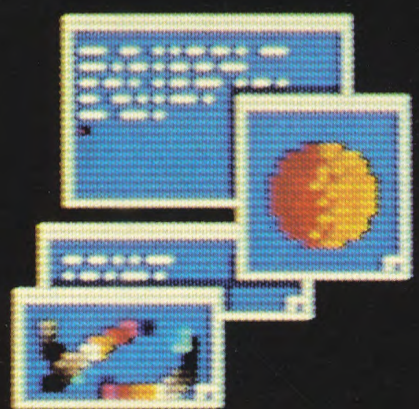
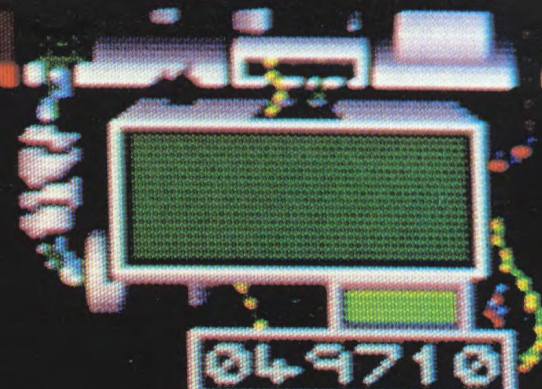
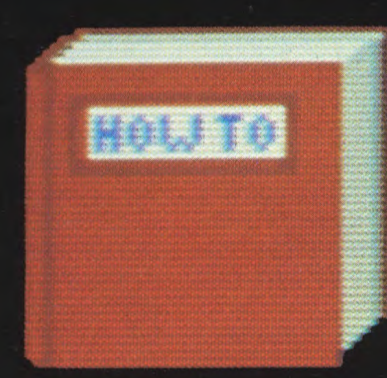
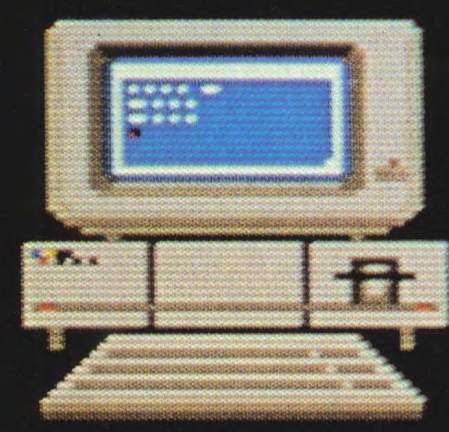
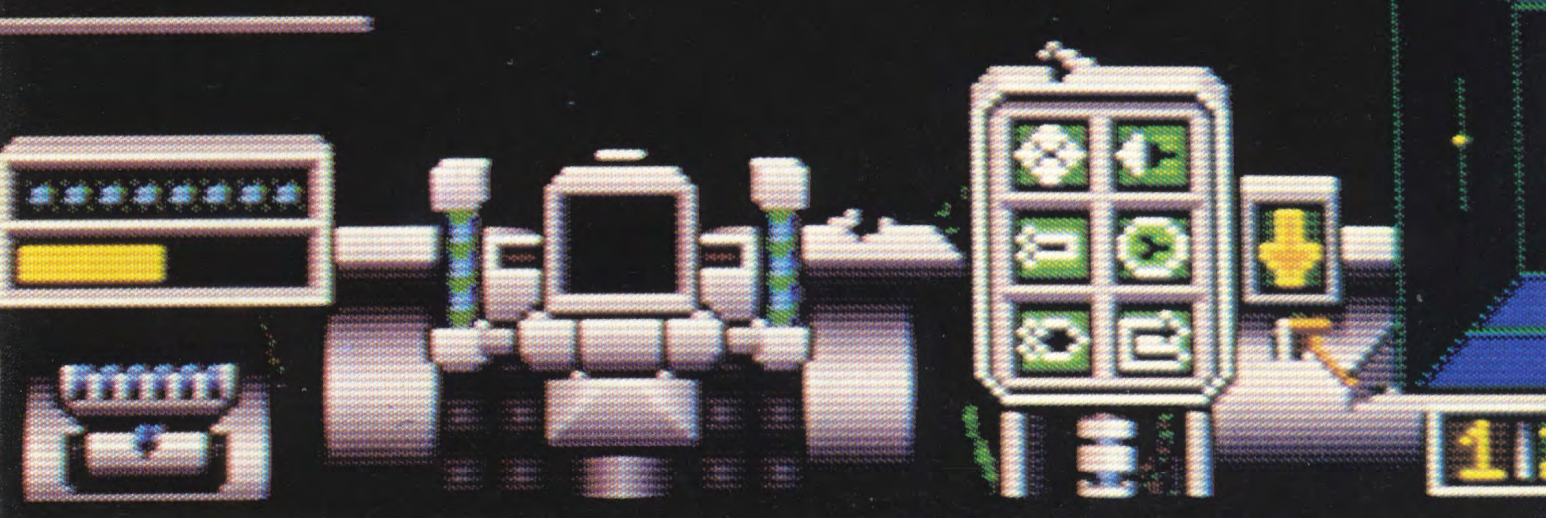
È arrivata! L'emozione è forte, prima una scatola poi l'altra. Il polistirolo scivola un po'... bisogna tener fermo l'involucro. Eccola lì, nuova di zecca, pronta per essere piazzata nel posto che le hai già da tempo riservato. Afferri la tastiera, poi il drive, infine il monitor. Adesso attacchi i cavi, ma la corrente... È meglio che controlli gli spinotti per vedere se tutto funziona. A questo punto ti fermi un momento ad ammirare estasiato l'estetica funzionale della tastiera, la linea del blocco drive e del monitor. Hai un momento di esitazione, poi ti riprendi, sei alla fase dell'impatto (non spaventarti, non c'è possibilità di collisione, l'atterraggio sul nuovo mondo sarà molto soffice). Premi i tasti di accensione, quello del monitor e quello dell'intero sistema. Uno strano suono ti avvertirà che Amiga è in funzione e una mano indicherà di inserire il Kickstart, l'interfaccia del sistema operativo. Vuoi sapere perché devi caricare il Kickstart (che doveva essere direttamente nella ROM) ogni volta che accendi il computer. Semplice, la Commodore terminò di realizzare il sistema operativo quando la macchina era già stata prodotta.

Tutto è veramente semplice: basterà, anche senza stare a guardare il manuale, fare attenzione alle icone che via via appaiono sullo schermo. Amiga ti capirà sempre, perché tutto sarà all'insegna della tua intuition.

Ma torniamo al Kickstart, un programma lungo 256K che va ad occupare una speciale memoria RAM protetta alla scrittura. Ricorda di *non* toglierlo dal drive durante il caricamento, perché potresti danneggiarlo in modo irrecuperabile!

Dopo averlo caricato, sul monitor apparirà la solita mano misteriosa con un nuovo dischetto da inserire, il WORKBENCH, la "scrivania di Amiga", un dischetto di lavoro che è la chiave per aprire tutti i cassetti segreti del tuo nuovo computer. Intanto facciamo un breve accenno all'uso del MOUSE e della TASTIERA.

LA PERIFERICA PIÙ SIMPATICA

È evidentemente il mouse. Non notare le straordinarie capacità di questo aggeggio è impossibile. Le dimensioni sono quelle di un pacchetto di sigarette con due tasti grigi alla sommità, i quali lanciano gli

00:00.16
049710
Workbench
Peripherals
Hardware
HOW TO
Guidelines

input all'elaboratore. Il Mouse deve essere usato su una superficie liscia, pulito regolarmente (perché, oltre che raccogliere gli input colleziona anche la polvere) ed inserito nella porta 1 del drive. Svolge 3 operazioni:
1) muove il cursore-frecetta che appare dopo aver caricato un programma qualunque;
2) controlla il menu principale della drag bar (la linea di delimitazione dello screen) premendo il tasto di destra;
3) esegue altre operazioni che vedremo in seguito premendo il tasto di sinistra.

E POI... LA TASTIERA

Hai visto che linea professionale, con piedini d'appoggio che puoi alzare per maggior comodità durante l'uso o abbassare se vuoi riporla sotto il drive? I tasti sono 89, in parte numerici ed in parte alfanumerici; c'è anche il CAPS LOCK (fissa la possibilità di scrivere in maiuscolo) provvisto di una simpatica spia rossa che si illumina avvertendoti che è stato selezionato.

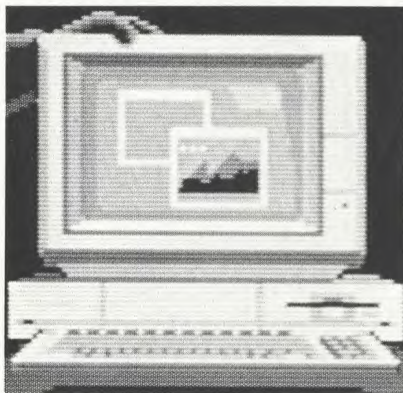
Tra gli altri sono degni di menzione il CTRL (Control), il 2 ALT (Alternate), il 2 A (tasti rossi Amiga), i 4 Cursori ed un HELP.

ATTENZIONE: il computer si resetta premendo contemporaneamente i tasti CTRL ed i due tasti A (Amiga). Ovviamente il Kickstart rimane in memoria.

Premendo invece contemporaneamente ALT con altri tasti o con SHIFT, si genera un nuovo set di caratteri. Se per controllare i programmi non vuoi usare il mouse ma la tastiera, potrai eseguire le 3 funzioni principali con i tasti:
— A destro e uno dei cursori;
— A destro, SHIFT e uno dei cursori per muovere velocemente la freccetta;
— A e ALT (destro) per eseguire le funzioni del tasto mouse di destra;
— A e ALT (sinistro) assume il ruolo del tasto mouse di sinistra.

BACK SPACE e DEL servono per cancellare le lettere rispettivamente verso sinistra e verso destra.

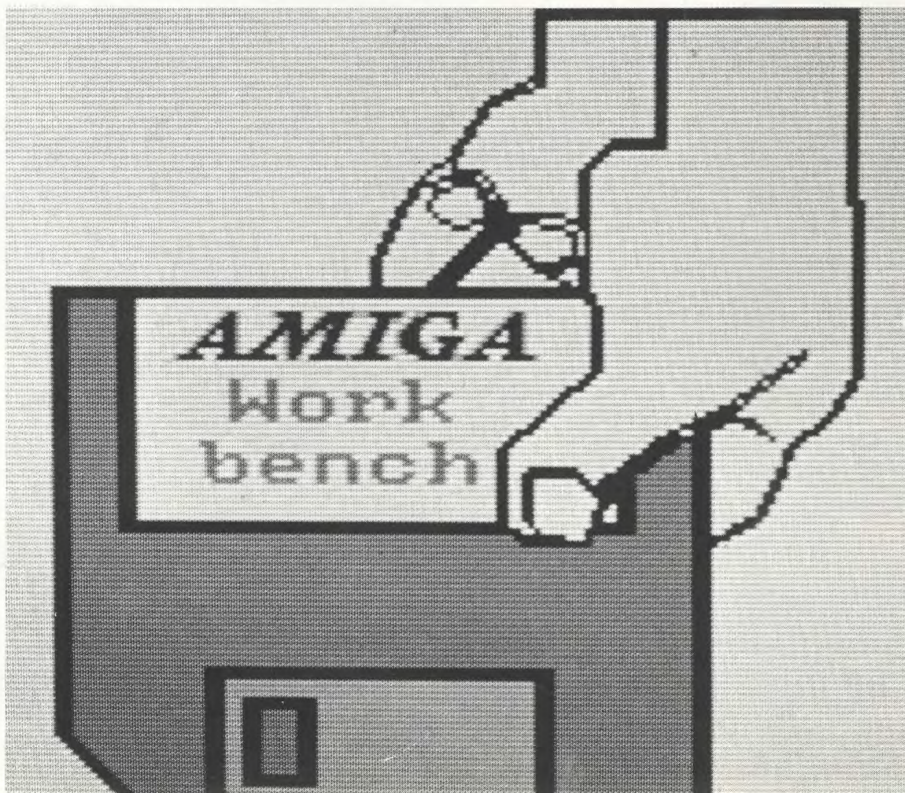
WORKBENCH, la "scrivania di Amiga" o USING YOUR INTUITION, per dirla all'americana.

Eravamo rimasti alla fatidica mano misteriosa che, dopo l'inserimento del Kickstart, ci indicava dal

monitor di caricare il WORKBENCH. Ma perché abbiamo chiamato quest'ultimo "scrivania di Amiga"? Semplice, perché si tratta di un'ottima base di lavoro per il tuo computer, all'interno della quale ogni opzione ha una vera e propria forma reale (i cassetti icone della suddetta scrivania). Insomma, con un pizzico di abilità ed una spruzzata d'intuizione potrai facilmente controllare Amiga proprio tramite Intuition. Non è un gioco di parole, anche se l'intuizione è una delle doti fondamentali di un utente di questo elaboratore; Intuition rappresenta proprio l'interfaccia tra te e il sistema operativo, il mezzo attraverso il quale penetrare in un nuovo mondo e scoprirlo.

Caricato il Workbench, all'estrema destra dello schermo in alto comparirà un'icona a forma di dischetto. Puntando il cursore-freccetta (che si muove con il mouse) sull'icona e premendo velocemente 2 volte il pulsante sinistro del mouse (double-clicking, metodo con il quale si aprono tutte le icone), il Workbench si aprirà mostrando sul monitor una finestra che racchiude una directory tutta speciale. Uno dopo l'altro compariranno alcuni cassetti, un cestino ed un orologio. Un modo simpatico per visualizzare il contenuto di un programma, vero? A questo punto potrai utilizzare sia il menu principale del Workbench, sia la finestra con le icone. L'interazione di queste due opzioni aumenta notevolmente la versatilità.

IL MENÙ PRINCIPALE

Posizionando il cursore-freccetta sulla drag bar (che evidenzia il menu principale) e tenendo premuto il tasto destro del mouse, verranno visualizzati i sottomenu Workbench Disk Special. Se muoverai la freccetta su uno di questi, dall'alto verso il basso, appariranno varie opzioni tipo Rename o Info, usate rispettivamente per cambiare il nome di un file o per avere informazioni su di esso. Altri comandi fanno apparire delle finestre (Requester) con messaggi che chiedono la conferma o la disdetta di una determinata azione. A questi bisogna rispondere OK o Cancel premendo il tasto sini-

stro del mouse una sola volta.

Per scegliere una singola opzione, per esempio Rename, tieni premuto il tasto destro del mouse e posiziona il cursore sull'opzione desiderata lasciando poi il tasto mouse. L'aspetto più interessante del Workbench, però, è il particolare uso delle finestre (windows), che rappresentano una sorta di directory principale con files ad icone (cassetti, cestino, ecc.) molto semplice da usare con l'aiuto del mouse. A loro volta le icone possono contenere delle subdirectories.

Ecco come si presenta una finestra: in alto a sinistra vi è un quadratino con un punto al centro. Se vuoi cancellare dallo schermo la tua finestra basterà puntare il cursore sul punto e premere il pulsante sinistro del mouse. Per vederla riapparire dovrai ricaricarla in memoria. Nella parte alta domina la drag bar che, oltre che contenere il menu principale, ti consente di spostare la tua window dove vuoi.

Come? È sufficiente posizionare la freccetta sulla drag bar e, tenendo schiacciato il pulsante destro del mouse, sistemarla nel punto desiderato. Ma forse la finestra è troppo grande... In questo caso sceglierai, con il solito metodo, il doppio quadratino all'angolo destro (in basso). In alto a destra, i quadratini sovrapposti bianchi e neri forniscono la priorità di sovrapposizione di una finestra sull'altra, mentre le frecce laterali spaziano in tutta la larghezza e lunghezza della window. La colonnina nero-arancione sul lato sinistro indica la quantità di memoria occupata (F=pieno, E=vuoto).

A questo punto apriamo noi una... window per illustrare le straordinarie capacità MULTITASKING di Amiga, cioè la possibilità di eseguire più programmi contemporaneamente. Se infatti, dopo aver caricato il Workbench, vuoi vedere la famosa demo della palla simbolo di Amiga (avrai la sensazione che la palla

possa, da un momento all'altro, rimbalzare fuori dallo schermo), basterà che abbassi lo schermo del Workbench (premi il pulsante sinistro del mouse dopo aver puntato il cursore sulla drag bar e contemporaneamente muovi il mouse). Dietro lo schermo apparirà la palla e, se vorrai, altre cose ancora.

ANCORA SUL MULTITASKING

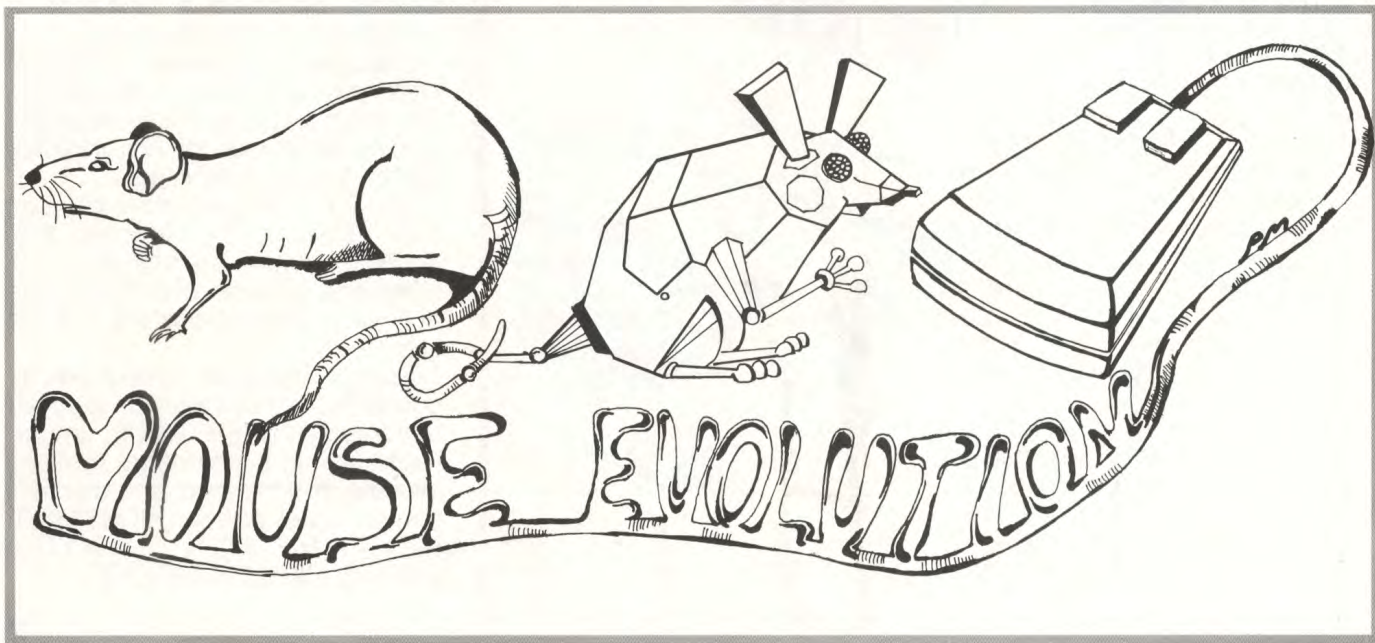
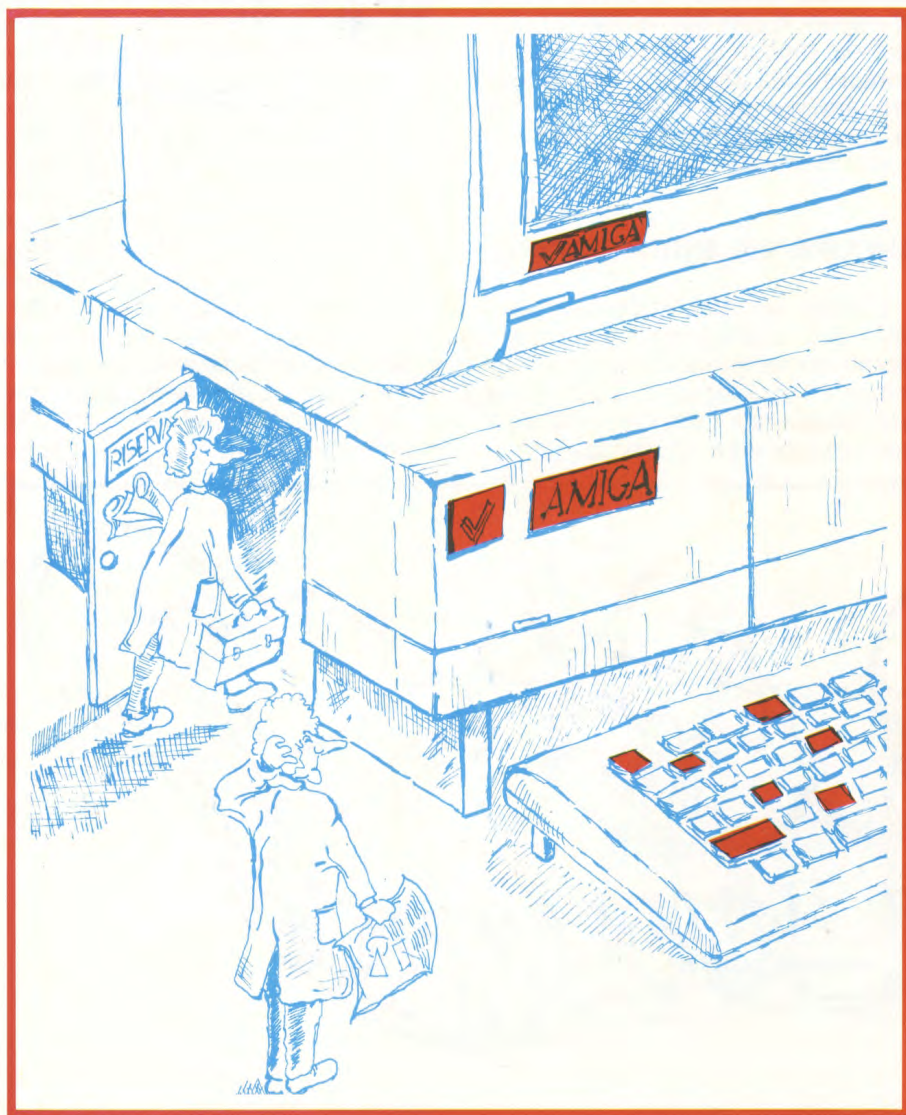
L'unico neo del Multitasking, è il fatto che, usando molti screen e finestre contemporaneamente, la memoria e la velocità di esecuzione dei programmi diminuiscono proporzionatamente. In un caso limite si può addirittura bloccare l'intero sistema, che però si resetterà automaticamente.

Finalmente puoi aprire i cassettini, curiosare nel cestino ed attivare l'orologio, insomma esaminare una per una le icone.

Queste sono suddivise in DISKS (a forma di dischetto), DRAWERS (che rappresentano virtualmente la directory del disco e comprendono DEMOS, UTILITIES ed EMPTY), TOOLS (i programmi in generale con, nel caso del Workbench, il CLOCK e le PREFERENCES) e PROJECTS (files generati dai programmi, i quali caricano automaticamente i programmi che li hanno prodotti).

Per avere informazioni sulle varie icone è sufficiente selezionarne una premendo una volta il pulsante mouse di sinistra, quindi scegliere dal sottomenu Workbench l'Info.

Il TRASHCAN (cestino) è uno speciale tipo di subdirectory con il quale puoi cancellare momentaneamente o definitivamente i programmi in memoria. Nel primo caso, dopo aver caricato il Trashcan devi spostare l'icona che vuoi eliminare posizionandola nel cestino stesso. Nella seconda ipotesi metterai l'icona nel Trashcan, poi selezionerai ancora l'icona-cestino (premendo una volta il pulsante sinistro del mouse) e sceglierai dal sottomenu DISK l'opzione Empty Trash.

Un'altra splendida possibilità è quella di poter spostare (cioè copiare) le icone da una finestra all'altra e... da un disco all'altro caricando le rispettive finestre dai due dischi.

Esempio d'uso del Multitasking. Amiga possiede anche questa straordinaria capacità, che consente di gestire più programmi contemporaneamente. Nella foto possiamo infatti vedere ben tre programmi, il Workbench, e due dimostrativi di cui uno animato.

Per esempio, spostando un'icona dal disco 1 al disco 2 essa verrà semplicemente copiata e rimarrà in tutti e due i dischi.

E non è finita, si possono fare mille altre cose con il Workbench. Se per esempio vuoi modificare la posizione delle icone all'interno della finestra e la grandezza della finestra stessa piazzerai l'icona e la finestra nella posizione desiderata, scegliendo dal sottomenu Special l'opzione Snapshot; sempre con il sottomenu Special, ma stavolta con il comando Clean Up, incolonnerai le icone all'interno della tua window. C'è un'icona che non ti interessa più? Caricala e poi usa Discard dal sottomenu Workbench.

Curiosiamo ora un po' in un altro cassettino, il PREFERENCES, che fa parte dei TOOLS. Puoi così anche modificare l'immagine grafica generale del programma. Nel quadro di comando, in basso a destra, appaiono due possibilità: Change Printer, che apre uno speciale menu per l'allineamento della stampante ed Edit Pointer, con il quale puoi modificare l'aspetto grafico del tuo cursore.

L'icona-cassetto SYSTEM racchiude il DiskCopy, l'Icon Editor, il CLI e l'Initialize. Il DiskCopy serve per fare la copia, in 3 passaggi, di un programma non protetto, selezionando dal sottomenu Workbench l'opzione Duplicate. Con l'Icon Editor puoi modificare la forma delle tue icone (ricorda che per caricarle bisogna digitare DFO: nome). Il CLI (Command Line Interface) permette il contatto diretto con il sistema operativo e l'Initialize la formattazione di un dischetto.

UTILITIES comprende un Calcolator con le funzioni base di una normale calcolatrice e un Notepad (promemoria) con diversi caratteri grafici, fondi di colore, etc.

EMPTY è un cassetto vuoto che puoi usare come preferisci. Non dimentichiamo infine il CLOCK, uno splendido orologio che ti permette di fissare l'allarme sull'ora che desideri.

Se vuoi maggiori chiarimenti riguardo all'uso dell'Intuition leggi attentamente l'USER GUIDE, un manuale che la Commodore fornisce insieme all'Amiga ed ai 4 dischetti compresi nel prezzo (KICKSTART, WORKBENCH, AMIGA EXTRAS e KALEIDOSCOPE). ■

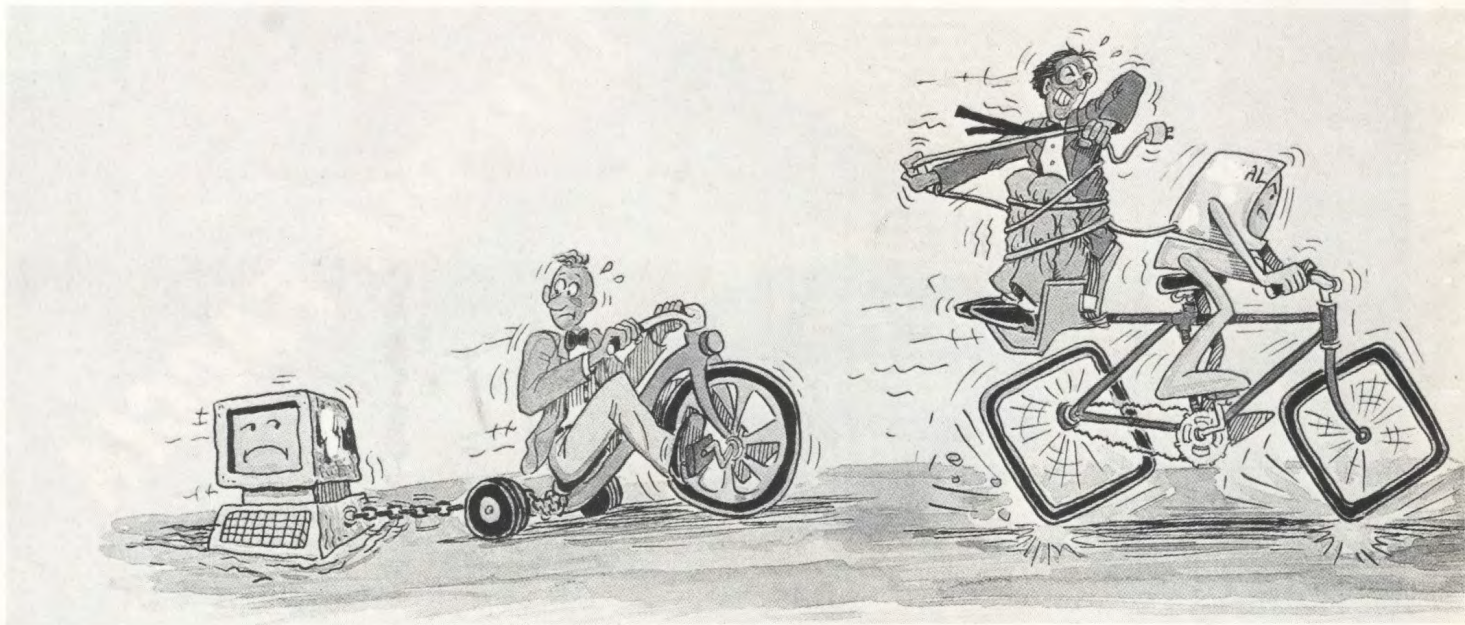
BASIC INTRODUZIONE

Inizia qui un semplice corso di Basic Amiga, scelto tra i vari linguaggi usati dai programmatori su questa macchina per tre motivi fondamentali: perché tutti gli utenti Amiga posseggono anche il dischetto del Basic con il relativo manuale d'istruzioni; perché ognuno di loro ne ha una certa conoscenza di base; per l'estrema potenza e semplicità d'uso di questo linguaggio.

Il Basic sul quale poggeremo nel corso della nostra esposizione è stato prodotto dalla Microsoft, che in passato ne aveva proposto uno simile per il Macintosh. In effetti, il nostro linguaggio ha in comune con i suoi omonimi i comandi principali, esclusi alcuni passaggi permessi solo ad Amiga.

Per la gioia di tutti affronteremo la programmazione di grafica, animazione e suono, cercando di chiarire in profondità tutti i punti più oscuri e di procedere con ordine, il che è indispensabile perché un programma è costituito da una serie ordinata di istruzioni che il computer eseguirà fedelmente.

Sei pronto a cominciare la tua avventura nel mondo di Amiga? Allora inserisci.nel drive il dischetto contenente il programma della Microsoft e... partiamo.

Appena il Basic sarà in memoria, sullo schermo appariranno due finestre. Quella più a

```
IF a$=" " THEN fine
NEXT n
FOR i=1 TO 9
a(i)=RND:b(i)=RND
NEXT i
PALETTE 6,a(1),a(2)
PALETTE 15,a(4),a(5)
PALETTE 3,a(7),a(8)
PALETTE 9,b(1),b(2)
PALETTE 12,b(4),b(5)
PALETTE 13,b(7),b(8)
GOTO inizio
fine:
WINDOW CLOSE 2:WIND
SCREEN CLOSE 1
```

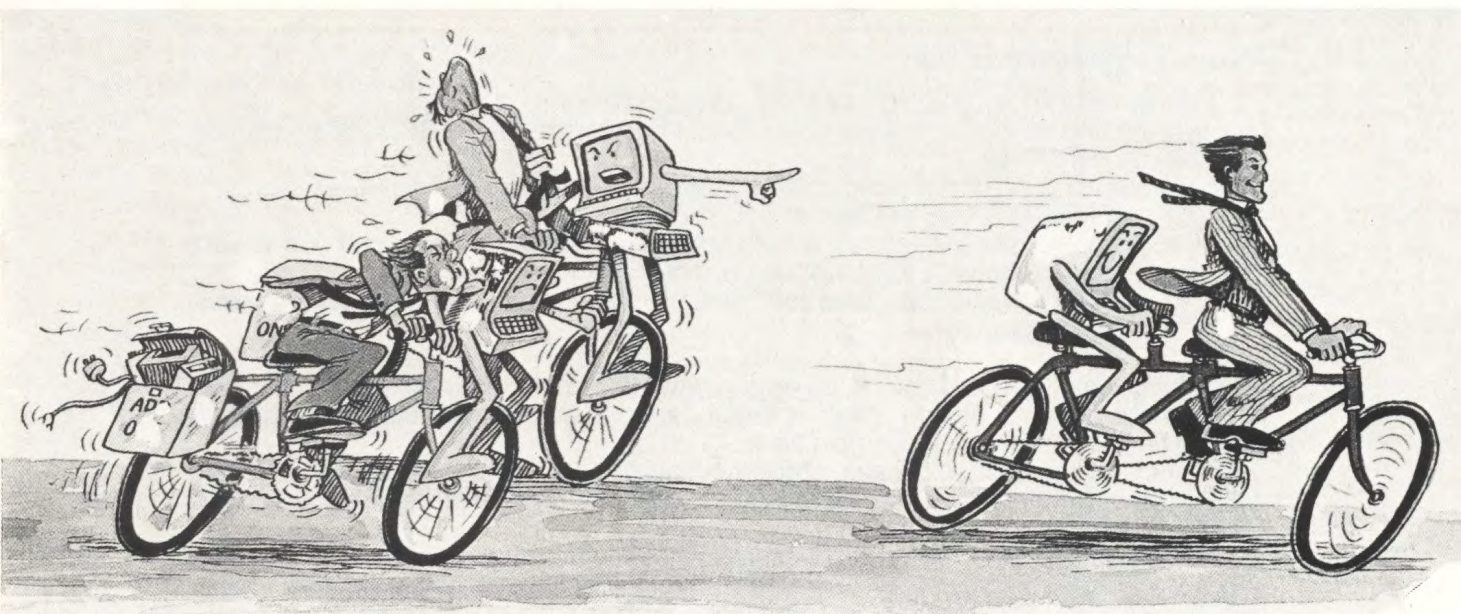
sinistra è la finestra OUTPUT che serve per formulare comandi primi (tipo RUN e LIST); quella sulla destra è la finestra LIST, nella quale viene mostrato il programma in memoria. Naturalmente potrai modificare a piacimento la loro forma per maggior comodità.

Ci sono due modi per usare le finestre:

1) utilizzare il menu posto in cima allo schermo, selezionandolo con il mouse (anche qui il nostro topo la fa da padrone come in altri programmi, all'insegna dell'intuition);

2) posizionare il cursore sulla finestra prescelta e premere il tasto sinistro del mouse. Così facendo ti ritroverai nel "modo cursore" dove potrai puntare la tua freccetta in qualunque punto dello schermo.

Hai tre possibilità di scelta per dare il RUN:
a) entrare nella finestra OUTPUT, digitare RUN e poi battere RETURN;
b) premere contemporaneamente il tasto Amiga di destra ed R;
c) usare il mouse e, posizionando il cursore sul menu RUN, scegliere l'opzione START;
Hai 2 possibilità di scelta per il LIST:
a) scegliere l'opzione SHOW LIST nel menu WINDOW;
b) premere contemporaneamente il tasto Amiga di destra ed L.

Come vedi tutto è stato studiato per semplificare l'uso e aumentare la velocità nella programmazione. Una delle caratteristiche fondamentali di questo Basic risiede nel

poter programmare anche senza numeri di linea, utilizzando un sistema ad etichette tipo Pascal. In questo modo un nome qualsiasi, seguito dai due punti, sarà riconosciuto dal computer come punto di riferimento per richiami con sottoprocedure. Esempio:

INIZIO:

per tornare a quel punto scriverai semplicemente

GOTO INIZIO

Comunque, se vorrai continuare ad usare i numeri di linea, dovrai farlo con numeri interi compresi tra 0 e 65529, i quali non saranno necessariamente in ordine ascendente. Le etichette avranno invece come inizio una lettera alfabetica con una lunghezza massima di 40 caratteri.

Altra prerogativa del Basic Amiga: tutte le linee e gli spazi vuoti che sono stati lasciati vengono mantenuti nel listato. Inoltre puoi creare in ogni momento lo spazio per aggiungere una linea, posizionando il cursore all'estrema sinistra della linea sotto il punto desiderato, premendo poi RETURN.

Il Basic Amiga permette di sfruttare appieno le sorprendenti caratteristiche grafiche del computer, anche se denuncia una certa lentezza in alcuni passaggi difficili (neppure lontanamente paragonabile, in ogni caso, alla proverbiale lentezza del Basic del C64).

Quattro sono i livelli di risoluzione: bassa (320x200), alta (640x200), bassa interlacciata (320x400), alta interlacciata (640x400),

I numeri tra parentesi indicano i pixel, in orizzontale ed in verticale.

L'elaboratore usa una tecnica particolare per realizzare una grafica in modo interlacciato. Il pennello elettronico disegna 2 schermi di 200 righe, separati uno dall'altro da 1 pixel. Questo fatto richiede da una parte il doppio del tempo per avere un'immagine completa, dall'altra provoca un fastidioso tremolio se non si usa un monitor con fosfori ad alta persistenza.

Il comando SCREEN permette di realizzare facilmente uno degli schermi proposti sopra. La sua sintassi è:

SCREEN	numero schermo	pixel in orizzontale	pixel in verticale	colore	modo

Il numero di schermo può essere da 1 a 4. La priorità di visione quando si rappresentano più schermi contemporaneamente è determinata dal numero più alto.

I pixel in orizzontale e verticale evidenziano uno dei quattro modi di risoluzione che abbiamo considerato precedentemente.

COLORE		**MODO**	
Numero da inserire	**Colori possibili da usare**	**Numero da inserire**	**Risoluzione usata**
1	**2**	**1**	**Bassa**
2	**4**	**2**	**Alta**
3	**8**	**3**	**Bassa, I**
4	**16**	**4**	**Alta, I**
5	**32**		

(Per I si intende interlacciata).

L'esempio SCREEN 1,320,200,4,1 (vedi tabella colore e modo) rappresenta uno schermo in bassa risoluzione, non interlacciata, di 320x200 pixels, con un massimo di 16 colori.

Ogni schermo può essere a sua volta cancellato con il comando:

SCREEN CLOSE [numero schermo da chiudere]

Inoltre, non è possibile disegnare o scrivere su uno Screen a meno che non si apra una finestra con il comando WINDOW, la cui sintassi è:

WINDOW [numero finestra, "nome", (dimensioni)—(dimensioni), attributi, numero screen]

Le spiegazioni da fornire per la perfetta conoscenza del comando sono moltissime. Cercheremo quindi di essere chiari, approfondendo la cognizione di tutti i campi della sintassi fino ad un semplice esempio finale.

Cominciamo dal numero finestra, al quale è possibile attribuire qualsiasi numero intero dall'1 in avanti. Attenzione però all'uso del numero 1, che in questo Basic indica la finestra Output.

Il nome è il titolo che vogliamo assegnare alla finestra, ed apparirà nella linea più in alto della stessa. Se viene omesso non compare, tranne che per la finestra Output (quella dell'ormai famoso numero 1) che riporterà comunque la parola BASIC.

Gli attributi sono tutte quelle condizioni che danno alla finestra BASIC le stesse caratteristiche usate dalle finestre del Workbench. Nella tabella che segue sono riportati tutti i possibili valori da inserire (numerici) ed i relativi risultati:

VALORE	RISULTATI
1	**Finestra con ANGOLO DESTRO BASSO per la modifica della forma**
2	**Finestra con la BARRA del TITOLO in alto**
4	**Finestra con ANGOLO ALTO A DESTRA per la priorità di visione**
8	**Finestra con ANGOLO ALTO A SINISTRA per la chiusura della stessa**
16	**Il contenuto della finestra rimane invariato anche quando viene coperto da un'altra finestra**

Questi numeri si possono combinare tra loro sommando il loro valore. Una finestra completa di tutti gli attributi avrà valore 31 (1+2+4+8+16).

La dimensione di una finestra ha una sintassi particolare. Per delimitare la sua grandezza basta fissare i suoi punti estremi:

..., (sinistra, alto)—(destra, basso),...

Bisogna inoltre stabilire se la finestra avrà gli attributi. Nella tabella che segue abbiamo inserito i valori massimi che potrai usare, sia quando la finestra avrà gli attributi, sia quando sarà unicamente uno schermo sul quale scrivere o disegnare.

ESTREMI	FINESTRA CON ATTRIBUTI	FINESTRA SENZA ATTRIBUTI	RISOLUZIONE
sinistra	**0**	**0**	**bassa e alta risoluzione**
alto	**0**	**0**	**bassa e alta risoluzione interlacciata e non interlacciata**
destra	**297**	**311**	**bassa risoluzione interlacciata e non interlacciata**
destra	**617**	**631**	**alta risoluzione**
basso	**185**	**185**	**non interlacciata**
basso	**385**	**385**	**interlacciata**

Ecco un esempio di finestra in alta risoluzione non interlacciata, che occupa tutto lo schermo:

(0,0)—(639,199)

Il numero screen rappresenta il numero dello schermo sul quale verrà disegnata la finestra (vedi SCREEN).

Se vuoi scrivere o disegnare su una qualsiasi finestra devi usare, prima di un PRINT o di un qualsiasi altro comando per disegno grafico, la formula WINDOW OUTPUT. La sua sintassi è:

WINDOW OUTPUT [numero finestra]

Per chiudere una finestra bisogna utilizzare il comando:

WINDOW CLOSE [numero finestra]

Si veda l'esempio di uso corretto del comando WINDOW.

A parte il ciclo IF THEN, che conosci certamente, vediamo i comandi INKEY$ e PRINT. INKEY$ rappresenta l'input da tastiera, cioè effettua un test alla tastiera stessa, e può riportare il valore di un tasto (se il tasto è stato premuto) o, viceversa, una stringa nulla.

Print simbolizza sullo schermo qualcosa di carattere testuale. Per comprendere meglio la sua versatilità digita il listato "USO del print".

Una brevissima nota sui comandi TAB e SPC: il primo determina la posizione desiderata di ciò che vogliamo "printare" nella linea, il secondo lo spazio lasciato tra una parola e l'altra.

L'uso del comando PRINT USING è più complicato e si rappresenta in due modi differenti a seconda che debba scrivere numeri o stringhe. La sintassi è la seguente:

PRINT USING"n"

dove n significa una delle possibili combinazioni tra i formati che abbiamo inserito in colonna.

Da come risulta nella colonna "USO" si intuisce che queste combinazioni sono usate per scrivere numeri. Vedi a pagina seguente.

"n"	USO
####.#	**Stampa numeri fino a 4 cifre con un decimale**
$$##.##	**Stampa un segno di dollaro prima di numeri con 2 cifre e 2 decimali**
####	**Stampa un numero intero di 4 cifre**
**####	**Lascia asterischi al posto di spazi vuoti**
+##	**Pone il segno positivo o negativo**
##—	**Mette un segno negativo ad un numero negativo**
####,.#	**Mette una virgola ogni 3 decimali**

Eccone un esempio:

```
a=1123.256:b=-13.9:c=8:d=53.4
PRINT USING"####";a
PRINT USING "####";b
PRINT USING "####";c
PRINT USING "####";d
PRINT USING "$$###.##";a,b,c
PRINT USING "####.##-";a,b,c,d
PRINT USING "**####.#";a
PRINT USING "**####.#";b
PRINT USING "**####.#";c
PRINT USING "**####.#";d
PRINT USING "####,.#";a
PRINT USING "+####.###";a,b,c,d
END
```

Se invece vogliamo printare stringhe, la nostra "n" diventerà "!" se desideriamo solo l'iniziale della stringa, "\A\" (dove A è la lunghezza della stringa meno due sillabe) se la evidenzieremo tutta.

Quindi, dato A$="PAOLA" usando il comando

PRINT USING"!";A$

avremo rappresentato una P. E con il comando

PRINT USING"\   \";A$

(3 spazi)

otterremo la scritta PAOLA.

Esempio Window

```
SCREEN 1,640,200,4,2
REM apro finestre
WINDOW 2,"PROVA 1",(10,10)-(250,50),31,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "premi spazio per"
PRINT "finire"
WINDOW 12,"PROVA 2",(30,20)-(350,100),31,1
WINDOW OUTPUT 12
PRINT "premi l'angolo alto a sinistra"
PRINT "con il quadratino nero"
inizio:
a$=INKEY$
IF a$=" " THEN GOTO fine
GOTO inizio
fine:
WINDOW CLOSE 2
WINDOW CLOSE 12
SCREEN CLOSE 1
END
```

Esempio Print

```
a=1:b=-10
a$="uso del":b$="PRINT"
PRINT a
PRINT a,b
PRINT b$
PRINT a$;" ";b$
PRINT "-------------------------"
PRINT "uso del TAB e di SPC"
PRINT "-------------------------"
PRINT "12345678901234567890"
PRINT TAB(6);"6";TAB(10);b
PRINT TAB(1);a$;SPC(1);b$
END
```

NUOVA
NEWEL
Via Mac Mahon 75 - Milano - Tel. 02/323492
AMIGA
CENTER
Software & Hardware
per il tuo computer
vasta biblioteca di programmi
per Commodore computers
PRODOTTI ORIGINALI
DELLE MIGLIORI CASE
1° CENTRO
SPECIALIZZATO IN TELEMATICA

AMIGA & BIG BLUE

Se ti chiedessero qual è il personal computer più famoso risponderesti senza dubbio il PC IBM. I motivi sono ovvi, la IBM sta dominando il mercato dell'informatica da molto tempo. Il suo marchio, oggi rinnovato dall'immagine pubblicitaria di Charlot (accostamento poco usuale ma efficace) dà affidamento e sicurez-za. L'azienda poi garantisce certamente un ottimo prodotto, assistenza completa e software per tutte le esigenze.

E l'Amiga? Può in un certo senso essergli compatibile? Sì. E non a caso: perché è una macchina nuova cui non poteva mancare l'abito IBM, ottenuto prima via software con il Transformer e poi, via hardware, con il Sidecar. Sottoponiamo a test queste interessanti proposte, che sono la marcia in più di Amiga.

Innanzitutto verifichiamo, Transformer alla mano, la tanto conclamata compatibilità IBM/Amiga.

Messo in memoria il Workbench, carichiamo il Transformer e poi un programma per l'emulazione MS/DOS. Sotto i nostri occhi Amiga si è trasformato in un perfetto IBM, pronto a far girare programmi tipo Lotus 1-2-3, Database II e III. Il tutto in formato 5,25" (quindi con un drive aggiuntivo fornito dalla stessa Commodore-Amiga), oppure su dischi da 3,5" preparati precedentemente. La nota dolente di questa trasformazione via software è l'estrema lentezza con cui girano i programmi ed opera il drive. Le prime indiscrezioni parlavano di una percentuale del 20%. Amiga invece lavora ad una velocità otto volte inferiore ad un normale IBM.

Ciò avviene perché la CPU 68000 deve sopportare un superlavoro di interpretazione. La parte più pesante è rappresentata dal fatto di dover shiftare in continuazione le parole destinate all'8088/86 per tradurle. E poi non tutti i programmi IBM girano con il Transformer, tanto che è venuto spontaneo pensare di aver peccato di troppa fiducia.

In effetti la Commodore-Amiga aveva preparato questo programma emulativo per dare una dimostrazione pratica delle possibilità di Amiga in questo campo ma, nel frattempo, stava preparando la vera novità dell'anno, l'emulatore hardware Sidecar. Vediamo di cosa si tratta.

IL SIDECAR

L'espansione hardware per rendere Amiga IBM PC compatibile al 100% si chiama Sidecar. È stato lanciato in Italia allo SMAU di Milano ed ha riscosso un grande successo, superiore a tutte le aspettative. Di piccole dimensioni, 25 cm di lunghezza, è molto simile ad un drive da 5,25" e si collega alla porta di espansione di Amiga coprendo così gli attacchi per il mouse e per il joystick. Niente paura, gli attacchi sono presenti anche nell'emulatore, proprio sul davanti. L'emulatore permette di utilizzare contemporaneamente MS/DOS e AMIGA/DOS, in bianco e nero e a colori. In quest'ultimo modo è possibile modificare i 4 colori IBM in tutta la gamma delle 4096 tonalità di Amiga. Il Sidecar contiene un microprocessore 8088 (lo stesso di un IBM PC/XT) che lavora ad una velocità di 4,77 MHz, ed uno zoccolo per il coprocessore 8087 che incrementa la velocità di calcolo.

Inoltre racchiude anche le BIOS ROM, compatibili con il BIOS PC/XT ed ideate dalla Phoenix Software Associates, azienda che ha conquistato un'ottima reputazione duplicando le funzioni IBM PC BIOS senza infrangere il copyright IBM. La memoria dell'emulatore è di 256 KB PC RAM, espandibile fino a 640 KB con una memoria addizionale collegata alla porta di espansione. La capacità di formattazione è di 360K ed il Sidecar possiede anche 3 slots di espansione ed una connessione per un floppy disk esterno a 5,25". Sullo schermo di Amiga potrà essere visualizzata la tipica finestra Amiga (grazie all'interfaccia utente/sistema operativo), oppure gli 80 caratteri per 25 linee dell'IBM PC.

dBASE III version 1.10 IBM/MSDOS ***

COPYRIGHT (c) ASHTON-TATE 1984
PRODOTTO DI PROPRIETA' ESCLUSIVA ASHTON-TATE, DISTRIBUITO CON LICENZA D'USO.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

L'uso del software e della documentazione inclusa nel pacchetto dBASE III (il 'Prodotto') viene concesso alle norme contenute nella Licenza d'Uso allegata (leggerla attentamente). La Ashton-Tate fornisce all'utente una licenza non trasferibile, personale, della durata di 50 anni dal momento in cui il dischetto viene dissigillato, per l'utilizzo di tale Prodotto sul personal computer in possesso dell'utente al momento dell'acquisto (o in seguito ma non in aggiunta). L'utente acquisisce il diritto all'uso del pacchetto ma non ne diventa proprietario. L'utente non può alterare, scomporre, disassemblare il software, e NON PUO' COPIARE il Prodotto. Il Prodotto è protetto dalle leggi sui copyright, segreti industriali e marchi. La violazione delle suddette leggi verrà punita secondo le norme vigenti.

dBASE, dBASE III e ASHTON-TATE sono marchi depositati della Ashton-Tate.
Versione italiana a cura della Editrice Italiana Software.

Premere F1 per richiamare l'Help.
Introdurre un comando (o battere ASSIST) e premere Return.

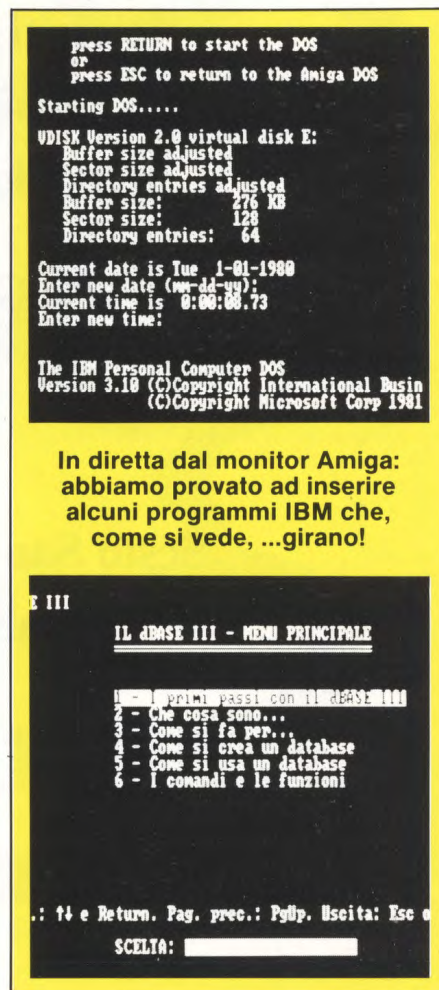
C'è anche un'espansione di memoria di 20MB realizzata appositamente per il Sidecar. Naturalmente quest'ultimo non potrà sfruttare tutti i 512KB del computer e viceversa.

Questo straordinario emulatore IBM fa girare perfettamente i tipici programmi-prova quindi il Lotus o il Flight simulator, il che conferma la totale compatibilità a livello grafico. Il suo prezzo è di circa 1.600.000 lire.

SOFTWARE PC

Se con il Sidecar è stata verificata al 100% la compatibilità Amiga-IBM, ne deriva facilmente che tutto il software disponibile per PC gira anche su Amiga. Bel colpo, no? Tra i tanti programmi segnaliamo il Multiplan 2.0 della Microsoft, distribuito dalla Microsoft Italiana, il prezzo è di 641.000 lire. Il Multiplan, del quale è disponibile anche la versione in italiano, è un vero e proprio spreadsheet; la vecchia versione di questo programma era da tempo superata da una concorrenza più specializzata, mentre quella nuova presenta notevoli miglioramenti. Sono aumentati i numeri delle celle, la velocità e c'è la possibilità di inserire dei comandi. Il Multiplan, può oltretutto anche interagire con il Microsoft Chart per utilizzare grafici finanziari. Altri interessanti programmi della stessa casa sono il Word 1.1 e l'Excee (che insieme allo spreadsheet è stato tradotto in italiano e proposto anche per il Macintosh), il Chart 2.0 ed il Project 2.0, nonché i più vetusti sistemi operativi, i linguaggi e via dicendo.

Molto interessante è l'Enable della The Software Group, distribuito in Italia dalla Channel. È un pacchetto integrato in italiano che comprende word processor, Spreadsheet, Graphics, Database Management e Telecomunicazioni. Compatibile con i files creati da programmi tipo DBase II, Lotus, Wordstar, Visicalc e Easy Writer, è molto veloce nell'esecuzione dei comandi. Graphics è decisamente completo, database e spreadsheet sono davvero sofisticati. Il programma di telecomunicazioni ha caratteristiche di alta qualità: 110-9600 baud, X-Modem, interfaccia H. Smartmodem, e la possibilità di trasformarsi in un emulatore di terminale in unione al Word processing. In America l'Enable è stato adottato anche dalle Forze Armate e dalle Poste. Il suo prezzo è di 1.400.000 lire. Visto il grande successo ottenuto da questo pacchetto negli USA, la Software Group ha

In diretta dal monitor Amiga: abbiamo provato ad inserire alcuni programmi IBM che, come si vede, ...girano!

distributore autorizzato

COMMODORE

garanzia italiana 12 mesi

Iscriviti subito all'AMIGA NIWA Club
A tutti gli acquirenti di un P.C. AMIGA (2.200.000 + IVA)
in regalo la tessera AMIGA NIWA Club.

CONSEGNA GRATIS IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE

PUNTO VENDITA
Via B. Buozzi, 94
Sesto San Giovanni (metropolitana Marelli)

Si accettano solo ordini telefonici
02/2440776-2476523

Inoltre la NIWA vi propone biblioteca software per C/64-128

Dischi 3½ ds dd a partire da L. 3.800

Via B. Buozzi 94
P.O. BOX n. 83
20099 Sesto S. Giovanni
Tel. 02/2440776
02/2476523

prodotto anche la versione per Amiga, sul mercato con il nome Enable Write. Le caratteristiche sono le stesse, ma il programma è stato interamente riscritto in assembler per il microprocessore 68000.

Sulla scia del Lotus è nato anche il Vip Professional della VIP Technologies, un altro pacchetto integrato che comprende spreadsheet, database ed un programma per costruire grafici. Di larghissimo utilizzo, ha un database costituito da 256 campi, 6 diversi tipi di grafici e 10 modalità di manipolazione dei dati, legende, colori, etc. Sarà perfetto per pianificare businness casalinghi e personali, per risolvere problemi d'ingegneria, contabilità, assicurazioni e tante altre cose. Una delle sue caratteristiche salienti è il salvataggio e l'uso di files del Lotus, che possono essere trasferiti da un computer all'altro. Inoltre è molto veloce nel ricaricare da disco e non crea problemi di grandezza dei files. La panoramica sul software IBM e Amiga è terminata e, in conclusione, il dato più significativo che se ne ricava è che esistono programmi per PC compatibili che soddisfano tutte le esigenze, tutti sfruttabili su Amiga.

LA COMPARAZIONE

Qualcuno si chiederà perché un confronto tra Amiga e gli IBM. È semplice: perché Amiga è IBM compatibile ed è un computer molto avanzato. La comparazione risulta quindi ovvia e riguarda anche il rapporto qualità/prezzo. Nella scheda a fianco tentiamo di evidenziare le caratteristiche di ognuna di queste macchine, affinché differenze e similitudini siano logicamente chiare. Si sono volute sottolineare anche le notevoli diseguaglianze tra questi elaboratori: da una parte Amiga con i 3 nuovissimi coprocessori, la capacità di multitasking e la sua concezione di sistema aperto; dall'altra gli standard base dei computers IBM. Non saremo noi a decidere quale sarà il migliore, ma ci limiteremo a fornire una panoramica approfondita delle loro caratteristiche. ■

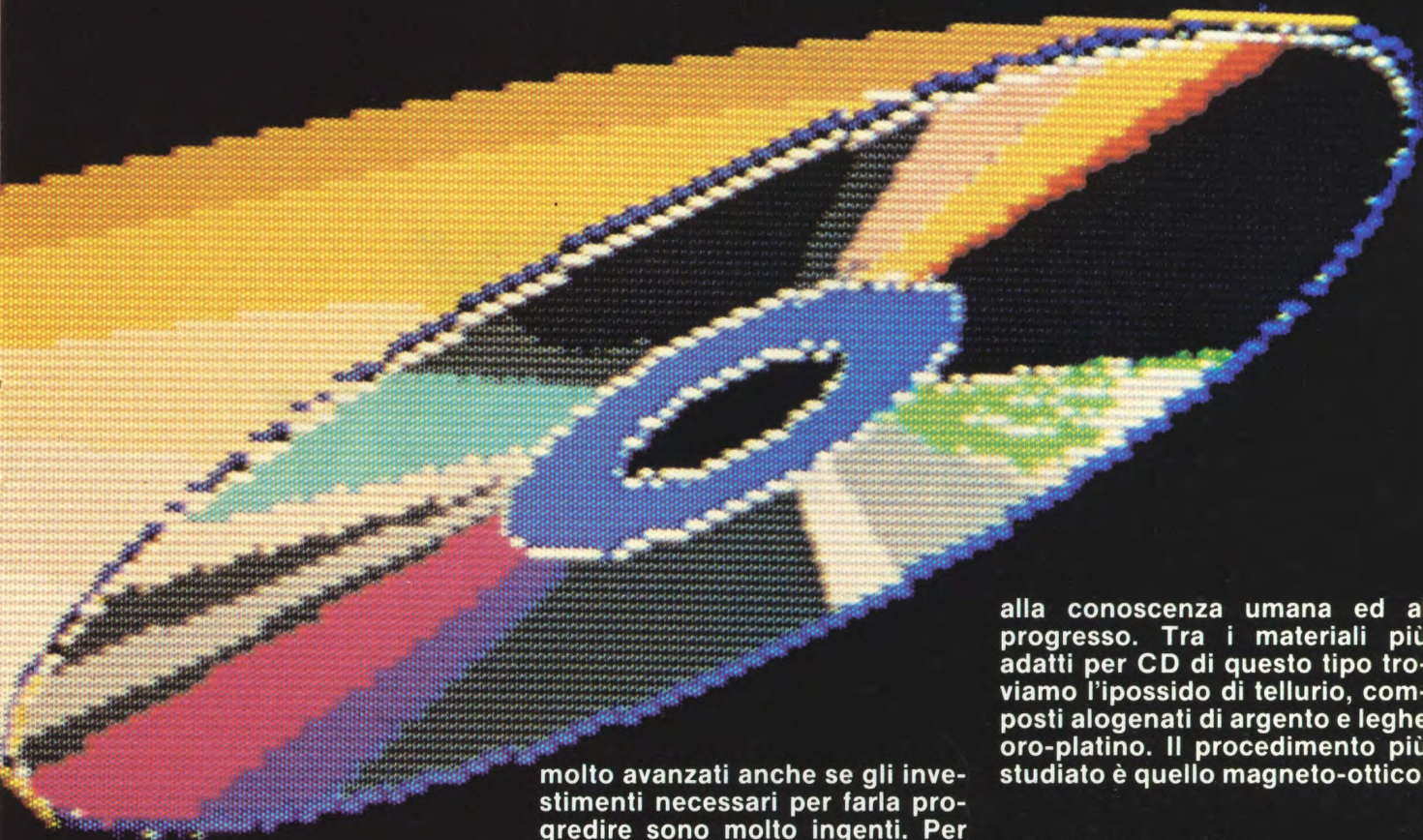
	AMIGA	IBM PC	IBM AT
Microprocessore	**Motorola 68000**	**8088**	**80286**
Memoria	**256K RAM**	**64K RAM**	**256K RAM**
	192K RAM	**40K RAM**	**64K RAM**
Velocità	**7,16 MHz**	**4,77 MHz**	**6 MHz**
Espansione	**512K, esterne fino a 8MB**	**640K**	**3MB**
GRAFICA			
Risoluzione max	**640x400**	**640x200**	**640x200**
Colori/scheda	**4096**	**Scheda grafica**	**Scheda grafica**
Coprocessore gr.	**sì**	**—**	**—**
Sprites/bit planes	**8-8**	**0-1**	**0-1**
RGB Analog	**sì**	**—**	**—**
RGB Digital	**sì**	**sì**	**sì**
Composito	**sì**	**—**	**—**
SONORO			
Coprocessore s.	**sì**	**—**	**—**
Voci	**4**	**1**	**1**
Stereo	**sì**	**—**	**—**
Sintesi vocale int.	**sì**	**—**	**—**
TASTIERA			
Tasti	**89**	**83**	**84**
Tasti funzione	**10**	**10**	**10**
Data Entry Pad	**sì**	**sì**	**sì**
Controllo cursore	**sì**	**sì**	**sì**
Tasto di Help	**sì**	**—**	**—**
INPUT/OUTPUT			
Bus Espansione	**sì**	**sì**	**sì**
Porte RGB/RGBI	**sì**	**opzionale**	**opzionale**
Output TV	**opzionale**	**opzionale**	**opzionale**
Porte Video com.	**sì**	**opzionale**	**opzionale**
Porte mouse/jet.	**2**	**opzionale**	**opzionale**
Porte seriali	**sì**	**opzionale**	**opzionale**
Porte parallele	**sì**	**opzionale**	**opzionale**
DISCHI			
Formattazione	**880K**	**360K**	**1.2MB**
Pollici	**3,5"/5,25"**	**5,25"**	**5,25"**
N. max drives	**4**	**2**	**2**
SOFTWARE			
Sistema Operativo	**Amiga Dos**	**PC Dos**	**PC Dos/Xenix**
Interfaccia utente	**Workbench**	**Top View**	**Top View**
CLI	**sì**	**sì**	**sì**
Multitasking	**sì**	**no**	**opzionale**
Compatibile MS Dos	**sì**	**sì**	**sì**
Hard Disk Dos	**sì**	**sì**	**sì**

CD REVOLUTION

Nel mondo in continua evoluzione della registrazione delle informazioni, sta prendendo sempre più piede una vera e propria innovazione rivoluzionaria, la tecnologia CD.

Fino a non troppo tempo fa la duplicazione delle informazioni avveniva tramite schede forate, poi via nastro ed infine con supporti magnetici: il presente e l'immediato futuro sono invece dominati dal CD e dal CD ROM (Compact Disk Read Only Memory).

Tutto ha avuto inizio con l'introduzione della tecnologia al laser nell'industria e con la nascita dei videodischi-laser. La differenza tra un videoregistratore classico ed uno al laser è sostanziale: nel primo le immagini televisive sono composte da un'ininterrotta serie di quadri dinamici e l'unico modo di ritrovarne uno è quello di far scorrere il nastro in avanti aiutandosi con il contagiri. Il secondo, invece, immagazzina le immagini sotto forma di configurazioni individuali, consentendo il ritrovamento immediato di ciascuna di esse.

Il Compact Disk è da tempo utilizzato nella registrazione di musica per l'eccellente qualità della riproduzione stereo del suono, ottenuta grazie al raggio laser. Di nuovissima concezione è il CD ROM, che usa una tecnologia simile al CD Audio e registra informazioni che possono essere lette da un computer. L'unica differenza tra la registrazione di un brano di Mozart e quella di un insieme di Data risiede infatti nel tipo di dati registrati. Si è scoperto che gli stessi dati binari che rappresentano musica su un CD, possono lavorare splendidamente per immagazzinare Data. Dunque i floppy e gli hard-disk sono destinati ad essere presto sostituiti dai CD ROM i quali, grazie alla notevole capacità di memoria

di un CD, possono tranquillamente contenere enciclopedie, dizionari, atlanti e chi più ne ha più ne metta. Mentre la capacità di memoria di floppies ed hard-disk può essere misurata infatti in megabytes, quella dei CD ROM si calcola in gigabytes. Con requisiti di tale portata, su un CD possono essere registrati anche Data di tipo grafico in altissima risoluzione. Questa avanzata tecnologia è, per ora, funzionale alla sola lettura, in quanto i dati vengono incisi con il raggio laser e non possono essere cancellati. Questo fatto permette per un verso la conservazione dei dati, ma limita peraltro il possibile utilizzo dei Compact Disk.

LA TECNOLOGIA E GLI SVILUPPI FUTURI

Sforzi e risorse delle industrie sono impiegati nello studio di nuovi sistemi che offrano possibilità diverse per lo sviluppo ulteriore di questa straordinaria tecnologia.

Attualmente esistono due tipi di tecnologia CD: DRAW (Direct Read After Write) e WORM (Write Once Read Many Times). Gli studi su questa tecnologia sono molto avanzati anche se gli investimenti necessari per farla progredire sono molto ingenti. Per questo gli sviluppi della tecnica DRAW e WORM subiscono continui rallentamenti. Cerchiamo di spiegare il loro significato: mentre la prima permette solo la lettura dei dati, la seconda più innovativa soddisferà tutti quelli che hanno bisogno di immagazzinare una grande quantità di dati e che non sono interessati a cancellarli.

Il progetto di CD ROM Write/-Read/Erase è ancora in embrione ma rappresenta senza dubbio una delle più significative rivoluzioni del nostro secolo. Con una tecnologia di questo tipo non ci saranno più limiti di alcun genere alla conoscenza umana ed al progresso. Tra i materiali più adatti per CD di questo tipo troviamo l'ipossido di tellurio, composti alogenati di argento e leghe oro-platino. Il procedimento più studiato è quello magneto-ottico.

CD ART

Una tecnologia nuova, via laser, anche per i bit. Sul disco una memoria di 500 mega (a 5,25") o da 1G addirittura su quelli a 12". La registrazione e la lettura dei dati avvengono con un processo ottico affidabilissimo. La memoria infine è assolutamente permanente: un campo magnetico accidentale non rovina più i dati contenuti. Certo i lettori (ahi, ahi) costano ancora un po' troppo...

LE APPLICAZIONI

La capacità di memoria di un CD ROM apre la strada a svariate applicazioni, che potrebbero rivoluzionare gli attuali metodi di conoscenza. Il primo software prodotto in formato CD ROM è l'Enciclopedia Accademica Americana della Grolier Electronic Publishing, che raccoglie 9 milioni di parole ed ha un indice di 60 MB, contro un'enciclopedia di 58 MB. Per questo è possibile effettuare una ricerca di argomenti per mezzo di parole, titoli o combinazioni di parole. E pensa che tutto occupa solo il 25% del disco! Recentemente anche la Einaudi ha proposto la sua enciclopedia di 15 volumi, con testo e 1750 illustrazioni, in Compact Disk.

L'enciclopedia elettronica costerà poco più di 300.000 lire contro il milione e mezzo della versione su carta e sarà in vendita dal gennaio '87, prodotta dalla Kronos Europea in collaborazione con la Philips e la Pielle. L'informazione potrebbe avere in questo modo uno sviluppo molto più ampio, collegata anche con il settore della Telematica. Naturalmente bisogna considerare

(segue a pag. 62)

COPY & DISKCOPY

Tutti sappiamo quanto sia importante la cura particolare del contenuto dei dischetti, per questo acquistiamo dei contenitori per proteggerli dalla polvere e li maneggiamo con estrema cura, il che non esclude in assoluto che possa capitare di

rovinare il dischetto contenente il Kickstart o il Workbench, e la cosa sarebbe quasi catastrofica.

Per prevenire disgrazie di questo tipo è opportuno duplicare sempre i programmi più importanti. Ed è poi comunque sempre utile poter copiare programmi da un disco all'altro, o files, per lavorare con tranquillità e precisione.

Il CLI risolve tutti questi problemi con i comandi copy e diskcopy. Vediamo come.

Innanzitutto il CLI (Comand Line Interfaces) è un tradizionale sistema operativo, molto simile ai vari CP/M, e MS/DOS. Per accedervi occorre selezionare il programma Preferences, che fa parte del Workbench. Lo schermo di partenza mostrerà, sulla sinistra, un'opzione indicante CLI (ON) (OFF); a questo punto bisognerà posizionare la freccetta-cursore del mouse sulla casella (ON) e premere il pulsante di sinistra. Poi dovrai selezionare nello stesso modo l'opzione SAVE.

In questo modo, nel menu System apparirà l'icona CLI. Selezionala ed entrerai direttamente nel sistema operativo.

È PIÙ SEMPLICE PERÒ...

Esiste però un sistema più semplice e veloce per entrare in CLI: basta inserire il Workbench nel drive ed attendere il caricamento fino al momento in cui sullo schermo saranno visibili le prime scritte. A questo punto, premendo contemporaneamente i tasti CTRL e D interromperai il caricamento (BREAK-CLI) ed avrai a disposizione il sistema operativo.

I comandi che ci interessano sono COPY e DISKCOPY, con i quali potrai copiare files o interi dischi senza alcuna protezione.

La sintassi per richiamare DISKCOPY è:

DISKCOPY DFO: o (DF1:) TO (DFO:) o (DF1:)

Attenzione: DFO: rappresenta il drive-sorgente ed il drive-arrivo, DF1: il drive esterno. Se per esempio digitiamo:
DISKCOPY DFO: TO DFO:
otterremo la copia del disco che desideriamo, utilizzando il drive interno. Questo backup verrà realizzato in tre passaggi con una durata di circa 1 minuto e 50 secondi. Ad ogni passaggio verrà chiesto di inserire alternativamente il dischetto originale e la copia (disco destinazione). La formattazione di quest'ultimo sarà automatica e la copia avrà lo stesso nome dell'originale. Se volessi cambiarlo digita:

DISKCOPY DFO: TO DFO: NAME "nome nuovo"

Il comando COPY è più difficile da utilizzare e permette di copiare un file o un gruppo

di file in una destinazione prescelta. È arduo darne una sintassi precisa, quindi è preferibile fare alcuni esempi ricorrenti che chiariscono il suo.

1) COPY CLOCK TO DFO:clock2
copia, sul disco sul quale stai lavorando, un secondo file contenente clock che si chiama clock 2.

2) COPY DFO:utilities/calculator TO DF1
copia il file calculator della subdirectory utilities dal drive interno al drive esterno.

3) Abbiamo utilizzato il simbolo "/" per selezionare il contenuto di una directory. Se avessimo voluto copiare l'intero contenuto di una directory, sarebbe bastato indicare il suo nome, aggiungendo la parola ALL se desideravamo che il contenuto fosse riposto in una directory nel disco di destinazione. Osserva il seguente esempio:
COPY DFO:C TO DF1: ALL
copia tutto il contenuto della directory C dal drive interno a quello esterno, creando in quest'ultimo una nuova directory C.

4) COPY DFO: TO DF1: ALL
copia tutto il disco dal drive interno a quello esterno. In questo caso la formattazione non è automatica, quindi bisogna utilizzare il comando FORMAT la cui sintassi è:
FORMAT DRIVE DFO: NAME "nome dischetto"
Consigliamo comunque l'utilizzo di DISKCOPY, molto più facile e veloce nel realizzare questa operazione.

Ma come risolvere il problema della copia di più file utilizzando un solo drive? È semplice, basta sfruttare questi tre passaggi:

1) MAKEDIR RAM:nome
crea una directory nella RAM del disco. Nome indica un nome qualsiasi.
2) COPY file da copiare TO RAM:nome
copia il file prescelto nella directory costruita precedentemente nella RAM. Tutta la fase di copiatura viene mostrata sullo schermo interamente. Se vuoi evitare il disturbo, puoi aggiungere alla fine del comando 2) QUIET.
3) COPY RAM:nome TO nome directory disco:
copia la RAM disco nel disco-destinazione.

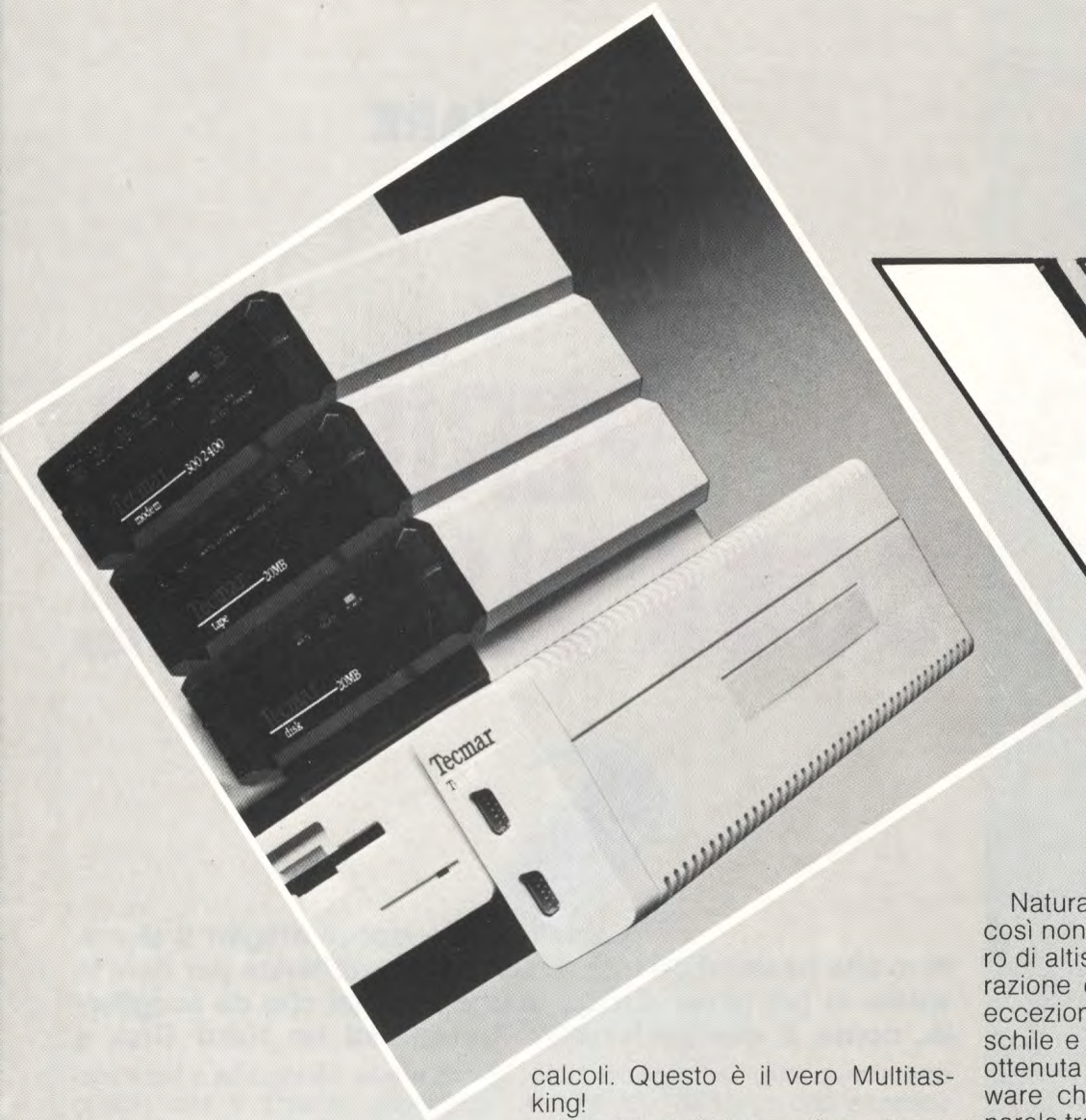
Anche se questi comandi possono sembrare macchinosi ai principianti, in realtà non lo sono. È sufficiente un po' di pratica per capire la semplice meccanica dei procedimenti. L'unica cosa fastidiosa sarà il dover continuamente togliere ed inserire i dischi di sorgente e di destinazione, cosa che può essere ovviata acquistando un drive esterno. ■

PERIFERIA COSA SUCCEDE

Se un giorno magari ti dicessero che basterebbe una straordinaria periferica per dare la spinta in più al tuo Amiga, e che non hai che da sceglierla, come ti comporteresti? Preferiresti un Hard Disk e una stampante, un digitalizzatore sonoro e uno musicale? Eh sì, non è facile decidere nell'incredibile varietà di proposte di fronte alle quali ci troviamo. Eccoti dunque le informazioni più utili per un acquisto ragionato e per districarti in questo mercato appena nato.

Non si poteva restare indifferenti di fronte ad un computer come Amiga il quale, oltre che possedere un enorme potenziale interno, è stato concepito come un sistema aperto che può sfruttare le sue capacità praticamente all'infinito. Tutto questo è possibile usando espansioni fino a 8MB RAM, digitalizzatori grafici e sonori di tipo professionale, stampanti che utilizzino tutti i 4096 colori dell'Amiga, modem di vario tipo, per non dire di quello che ancora inventeranno. Pensa a quanti nuovi impieghi potrebbe avere Amiga, sia come normale elaboratore per l'ufficio (complice l'onnipresente compatibilità IBM) che nel campo della medicina preventiva, essendo possibile la digitalizzazione, per esempio, di radiografie riprese con una videocamera a raggi infrarossi. Ed ancora, immagina l'uso di Amiga nella cartografia e nella meteorologia, nonché il suo utilizzo quale base di lavoro per grafici, aziende tessili, studi architettonici e, perché no, per la realizzazione di desideri nascosti... Cominciamo dunque il nostro viaggio nel mondo delle periferiche Amiga ma, prima di addentrarci in particolari, facciamo una puntatina all'interno di questo straordinario personal.

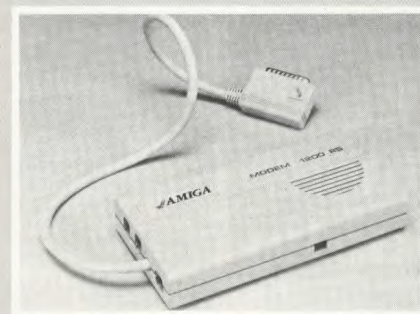
Per comprendere la sua forza innovativa bisogna entrare nel cuore del sistema hardware, strutturato sul ben noto microprocessore Motorola 68000 a 16/32 bit (vedi Macintosh e vari Atari ST). Questo microprocessore, diversamente che in altri computers, viene qui usato esclusivamente per i calcoli matematici. Chi svolge allora le funzioni di input/output? Le svolgono AGNES, DAPHNE e PORTIA (continua l'eccitante saga dei nomi femminili), 3 coprocessori che gestiscono, indipendentemente dalla CPU, le operazioni di grafica, l'animazione, la gestione del video e quelle dei colori, quella del suono e delle periferiche. Tutto ciò è possibile considerando che Amiga possie-

de ben 25 canali DMA (Direct Memory Access) che rappresentano la capacità della macchina di controllare dati senza l'intervento del 68000. Inoltre non esiste alcun problema d'accesso alla memoria, poiché il bus interno ha una frequenza di clock uguale a 14,32 MHz, esattamente il doppio di quanta ne ha quello del microprocessore. IN questo modo si possono attribuire alla CPU ed al DMA cicli alterni di accesso alla memoria (per i più pignoli, la CPU nei cicli pari ed il DMA in quelli dispari). La CPU, dunque, sarà sempre libera di operare al massimo della sua velocità.

Amiga potrà leggere files ed eseguire contemporaneamente una complessa animazione grafica ed un brano musicale in stereo, senza che il microprocessore venga disturbato mentre svolge l'attività che gli è più congeniale, quella di far calcoli. Questo è il vero Multitasking!

Noi stessi abbiamo già sperimentato l'esecuzione simultanea di ben 50 programmi senza riscontrare grandi problemi; si possono quindi gestire operazioni differenti nello stesso momento, senza dover spegnere la macchina per inserire un altro programma. Nel caso però di Multitasking di software con grafica ad alta risoluzione, la velocità diminuisce e si può incorrere in un crash del sistema. Stiamo parlando della Guru Meditation, durante la quale il computer si resetterà automaticamente.

Amiga ha capacità grafiche e di animazione veramente stupefacenti, grazie ad una risoluzione di 640x400 pixels con 16 colori in 4096 meravigliose tonalità ed ai 4 tipi di GEL (Graphic Element) che danno risultati di movimento perfetti. Insomma, se vuoi davvero sprigionare la tua fantasia non hai che da cominciare.

Naturalmente ad una macchina così non poteva mancare un sonoro di altissima qualità, con la generazione di 4 voci in stereofonia, e eccezionale, di sintesi vocale (maschile e femminile). Quest'ultima è ottenuta con un sintetizzatore software che costruisce ogni singola parola tramite fonemi. Chissà che in futuro tu non possa discutere con Amiga e che la macchina, pazientemente, ti risponda...

Modem e comunicazione. Un mondo così nuovo e stimolante doveva avere anche Amiga come protagonista con il nuovo modem 1200 RS. Questo ha le migliori caratteristiche per accedere alla valanga di informazioni contenute nelle banche dati. Il software di comunicazione è molto abbondante e adatto a tutte le esigenze. E i modemaniaci sono in costante aumento!

AMIGA MEMO

MEMORIA
→ 512KB RAM
→ espandibile fino a 8M RAM esterna

MICROPROCESSORE
→ MC68000
→ 32 bit di bus indirizzi interno
→ 16 bit di data bus
→ 7,16 MHz clock

COPROCESSORI
→ Chip grafica 320x200 (32 colori), 320x400 (32 colori), 640x200 (16 colori), 640x400 (16 colori)
Palette di 4096 colori
8 sprite a 16 bit di larghezza
60/80 colonne testo a colori
Compatibile monitor RGB, Videocomposito NTSC/PAL e TV
→ Chip animazione
Bit+blitter
Controlla 26 canali DMA

→ Chip suono/periferiche
4 voci su due canali
9 ottave
Alta qualità vocale e sintetizzazione sonora

SISTEMA OPERATIVO
→ Amiga DOS/Multitasking

INTERFACCE UTENTI
Intuition
Mouse/tastiera
CLI

TASTIERA
Alfanumerica 89 tasti

DISK DRIVE
3,5" floppy disk
Doppia faccia/densità
880KB formattazione
Accesso diretto memoria

ALIMENTAZIONE
220V, 90 Watt, 50 Hz, 1A nominale

Amiga conferma la sua estrema versatilità anche con le stampanti. In figura la Epson e la Diablo. Tra le compatibili più famose ricordiamo l'Okimate 20, la Panasonic, l'Olivetti e le IBM compatibili.

I DRIVES ESTERNI

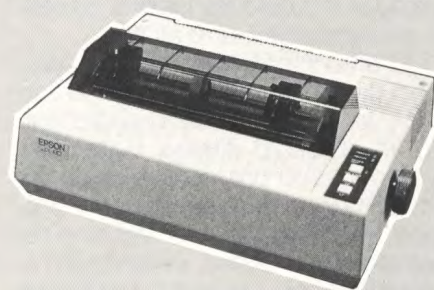
Hai problemi di tempo o di memoria? La Commodore-Amiga ha previsto anche questo ed ha prodotto due tipi di Disk Drives esterni, uno da 3,5" ed uno da 5,25".

Con il floppy 1010 da 3,5" puoi copiare più velocemente i tuoi programmi (evitando il solito metti e rimetti da disk-jokey), lavorare con due dischi in memoria contemporaneamente ed altro ancora. Il 1010 è uguale a quello situato all'interno della macchina, con due testine di lettura/scrittura e dischetti da 3,5" protetti da una plastica rigida che include una parte metallica mobile, che hanno poi una ulteriore protezione alla scrittura posta all'estremità dell'angolo sinistro.

Se lo sportellino di salvaguardia è aperto, diversamente dal caso dei dischi da 5,25" il tuo dischetto è protetto alla scrittura. Se invece è chiuso fai attenzione, perché rischieresti di dover dire addio ai data. IL floppy ha una capacità di 880KB di formattazione con dischi a doppia faccia/densità, ognuno con 40 tracce per ogni lato, 22 settori per traccia e 512KB per settore. I dati vengono trasferiti ad una velocità 40 volte superiore a quella di un 1541 per il C64, direttamente alla RAM senza passare attraverso il microprocessore. Le informazioni che riguardano un programma sono registrate nei files stessi dei programmi, eliminando la classica directory. Il vantaggio di questa innovazione va a scapito della velocità, che raggiunge un massimo di 250KB al secondo nel trasferimento dati. Purtroppo il cavo di collegamento del drive ad Amiga è molto certo e potrai piazzarlo solo sulla destra dell'unità centrale, dove già si trovano le altre porte di espansione. Passiamo ora al drive da 5,25", che serve per far girare su Amiga programmi MS/DOS come il Lotus 1-2-3, Database, ecc. con l'aiuto del Transformer, il software di emulazione.

HARD DISK ED ESPANSIONI

Il tuo archivio è ormai stracolmo di informazioni e non riesci più a trovare quello stramaledetto foglio di carta. Non disperarti, ti soccorre Amiga con Hard Disks da 20 fino a 160 MB ed espansioni potentissime.

Il T-Disk della Tecmar è un Hard-disk da 20 MB, molto pratico per l'uso di database e word processor, che si collega al computer con la speciale T-CARD o con il T-CONNECT (interfaccia). La T-CARD è

Alcuni dei prodotti citati in questo articolo sono in arrivo imminente in Italia. Qui di seguito alcuni centri di vendita ai quali è possibile rivolgersi:

• NEWEL	**02/323492**
• CURIOTRE	**0331/212585**
• NIWA	**02/2440776**
• SOFTCOM	**011/445543**
• COMPUTER HOUSE	**0522/35890**
• QUEST	**045/585302**
• COMPUTER SERVICE ITALIA	**06/850386**

provvista di una porta seriale RS232, di un'interfaccia hard-disk SASI e di un calendario/orologio; attraverso una porta seriale può essere connessa ad una stampante o ad un modem. Tutti questi prodotti hardware occupano pochissimo spazio sul tavolo da lavoro, essendo sovrapponibili uno all'altro.

Un altro Hard disk è quello prodotto dalla Micro Forge, che lo fornisce all'interno di un completissimo kit, il CD20 Amiga Hard Disk System. Il suo prezzo è di circa lire 2.400.000. La stessa azienda propone hard-disk da 160 MB con registratore su nastro, calendario/orologio ed altri prodotti hardware, quali espansioni di memoria da 2/4/6/8 MB RAM.

La Computer Service Italia propone un'interfaccia SCSI per Amiga, per ottenere la massima flessibilità di interfacciamento con lo SCSI bus.

Le sue caratteristiche sono:
— 1,5 MB di velocità di trasferimento
— Collega fino a 8 unità intelligenti
— Possiede connettori di espansione di memoria fino a 2.0 MB.

Interfaccia e hard disk drive Xebec (da 10 a 40 MB) hanno un prezzo che varia da lire 1.630.000 a lire 2.530.000. Le espansioni di memoria hanno una capacità da 512K· a 2.0 MB e costano da 550.000 a 1.050.000 lire.

STAMPANTI PER TUTTI I GUSTI

Guardando Amiga, i suoi colori, la sua straordinaria risoluzione grafica, ci si accorge che sarebbe sprecato usarla per riprodurre su carta solo lettere, documenti, testi vari o semplici disegni e grafici in b/n. Le aziende del settore hanno infatti tenuto conto di questo e quindi proposto le loro nuove stampanti a colori che, a prezzi competitivi e prestazioni professionali, realizzeranno il sogno di tutti gli appassionati. Settare la stampante è molto semplice, perché il Workbench è stato predisposto per l'allineamento con moltissimi tipi di macchine.

Tra i modelli a colori spiccano la Okimate 20, la IMA JET e la Juki. La Okimate 20, prodotta dalla Okidata, è uguale alla stampante usata per l'Apple e l'IBM tranne che per l'interfaccia, creata appositamente per Amiga e denominata "N". Costa intorno alle 600.000 lire. Ha 24 testine di scrittura, produce più di 100 colori distinti e stampa in tratto marcato, sottolineato e corsivo. Può essere usata con carta speciale per stampante, o con carta comune purché di ottima qualità, sia a fogli che su rullo, ed anche con carta acetata. La Okimate 20 è reperibile presso i migliori rivenditori.

Vediamo ora la Ima Jet, che stampa a più di 400 colori e 120 punti per pollice ed alla Juki 5510-Color, che printa 180 cps ed usa un nastro a 4 colori. Quest'ultima si collega con Amiga tramite un'interfaccia parellela tipo Centronics.

A proposito, ci risulta che alcune ditte stanno sviluppando cavi "internazionali" per tutte le esigenze.

Tra i tipi di stampanti migliori per la riproduzione a colori è da segnalre anche la Laser Printers, che per ora ha costi molto alti. Non ci resta che aspettare e sperare in un futuro sempre più... stampato a colori.

DIGITALIZZATORE IMMAGINE O REALTÀ?

Credevamo di sapere cosa volesse dire immagine digitalizzata finché non ne abbiamo vista qualcuna riprodotta su Amiga. Un'affascinante ragazza ci guardava dallo schermo, gli occhi verdi ed il sorriso conturbante. Sembrava vera e molto invitante... C'è voluto parecchio per riprenderci dall'emozione. E pensare che altro non era che una semplice immagine digitalizzata fra le tante realizzate con il DIGI-VIEW! Questa entusiasmante periferica, prodotta dalla New Tek, accetta input da una videocamera in bianco e nero e converte le immagini in un file grafico per Amiga. Con uno dei disegnatori che preferisci, tipo Deluxe Paint o Graphicraft, potrai salvarlo e modificarlo a tuo piacimento. Il Digi-View impiega da 5 ai 30 secondi per catturare un'immagine, sacrificando la velocità d'esecuzione alla qualità della risoluzione. La casa produttrice raccomanda l'uso di una videocamera monocromatica RS-170, che consente di realizzare anche immagini a colori utilizzando filtri colorati. Il metodo richiede tre passaggi ma il risultato è eccezionale, in 4096 tonalità di colori. Il Digi-View, che costa circa 400.000 lire, è completo di un programma che regola la luminosità, il contrasto, il colore, ecc. e di un esaurientissimo manuale.

C'è poi il digitalizzatore Amiga-Live, prodotto dall'A-Squared System e dalla Commodore, che permette di utilizzare 16 tonalità di grigio e 32 colori. Collegandogli una videocamera è possibile vedere, direttamente ricalcata sul monitor, la propria immagine.

Per concludere infine desideriamo citare i modem per la comunicazione e per l'accesso alle banche dati. Ricordiamo qui il T-Modem (Hayes fino a 240 baud) e il Modem Amiga 1680 a 1200 baud. ■

GRANDI MAGAZZINI

Signori, il software. Ce n'è poco o tanto? È di buona qualità oppure è scadente? E i programmi made in Italy? La maggior parte dei programmi proviene dagli Stati Uniti e dall'Inghilterra. Da noi si cominciano a vedere da poco i frutti delle super-menti nostrane. Alcune software house importano programmi originali (i più belli) e li vendono a prezzi accettabili. La Commodore-Amiga sembra aver fatto scelte precise fornendo alle super-menti citate alcune macchine, in anteprima, per sviluppare nuovo software. Dal canto suo ha preparato un package di utility, la serie Craft, Amiga C, Pascal, Lisp, Assembler, Term (emulatore di terminale) Transformer (emulatore MS/DOS), Amiga Cross Developer e Mind Walker. I prezzi sono accettabili, intorno alle 50.000 lire. Insomma il mercato è libero e Amiga è un sistema aperto... Le conclusioni sono abbastanza ovvie.

Ma in giro ci sono tanti o pochi programmi?

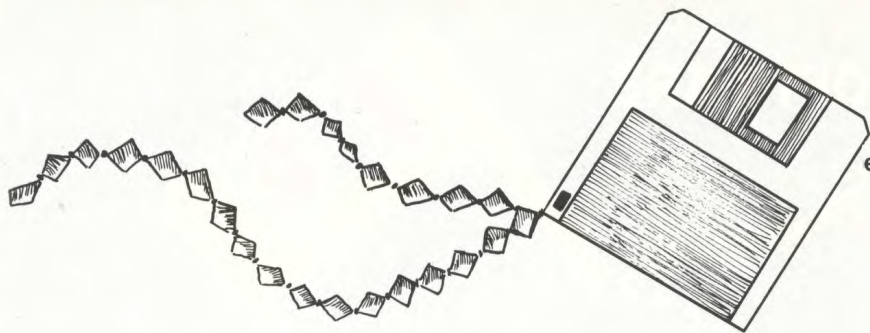
E quanti sono quelli veramente disponibili in Italia?

Sulla piazza ci sono i soliti importatori professionisti e non. I più importanti sono i soliti, organizzatissimi, che riescono ad avere ogni primizia dagli USA battendo gli avversari sul tempo.

Noi in queste pagine desideriamo offrirvi una attenta selezione del software più diffuso pescando tra il genere utility e l'intrattenimento.

La qualità dei programmi, come qualcuno di voi avrà certo già notato è molto elevata.

I super-geni della programmazione stanno regalandoci i primi esempi del loro lavoro, ma noi ci attendiamo sempre di più. Siamo sicuri che sia già in arrivo una generazione di fanatici del 68000 che darà il meglio di sé.

Se sei tra questi (e ci sai fare) batti un bit! E avvisaci!

La quantità delle stellette rappresenta l'indice di gradimento e di validità del programma.

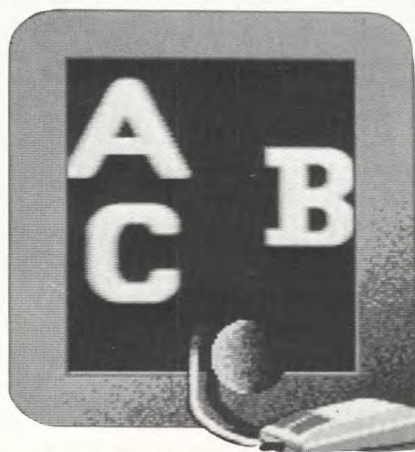
CHESS MASTER 2000

SOFTWARE COUNTRY

Strategia, scacchi

Completissimo

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

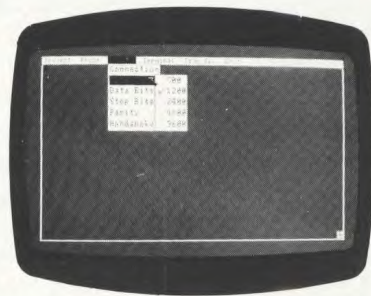
Il gioco degli scacchi è sempre stato uno dei banchi di prova più efficaci dell'intelligenza umana. Chi non ha mai tentato di giocarci, magari con la segreta speranza di vincere? Si giocava con una scacchiera contro un avversario immaginario o per sfidare un amico. Oggi con il computer si può fare di più, perché l'intelligenza artificiale ti dà chances diverse e stimoli nuovissimi.

Con il Chess Master gli appassionati impazziranno di fronte alla forza dell'avversario, secondo solo a Karpov. Il gioco si sviluppa in 4 menu pull-down con opzioni inimmaginabili. L'aspetto grafico è veramente notevole; la scacchiera può essere vista in 3D o 2D, ruotata di 90° a destra o a sinistra o di 180°; ed i colori (anche dei pezzi) sono modificabili a piacere. I pezzi stessi sono stati realizzati con estrema cura e precisione. La partita potrà svolgersi tra due avversari o contro il computer, con vari livelli di difficoltà e la possibilità di scegliere i pezzi. Per muovere questi ultimi basterà posizionare con il mouse la manina su quello scelto e premere il tasto sinistro per confermare la mossa.
Il nostro Karpov artificiale ti suggerirà la mossa migliore in modo visivo o testuale. Nel primo caso uno dei pezzi scelti verrà posizionato nelle caselle migliori. Inoltre sarà possibile ottenere il replay della mossa appena fatta, o la ricapitolazione delle mosse precedenti. Potrai anche rivedere i pezzi catturati e salvare la partita in qualunque momento. Se all'improvviso senti una voce che ti comunica la mossa che hai appena eseguito, non speventarti: inavvertitamente hai attivato l'opzione voce. Dulcis in fundo, per gli esperti c'è il menu Extras il quale, tra le tante possibilità, ha anche quella di analizzare la partita e risolvere qualunque problema con metodo matematico.
Sappi che esiste un altro gioco di scacchi, il Chess Mate della Dark Horse, ma è in basic, ha una risoluzione grafica piuttosto scadente, è molto lento ed ha poche opzioni di gioco.
È senz'altro meglio il Chess Master, con quella sua aria professionale e coinvolgente.

MAXICOMM

MAXI CORP

Telecomunicazione

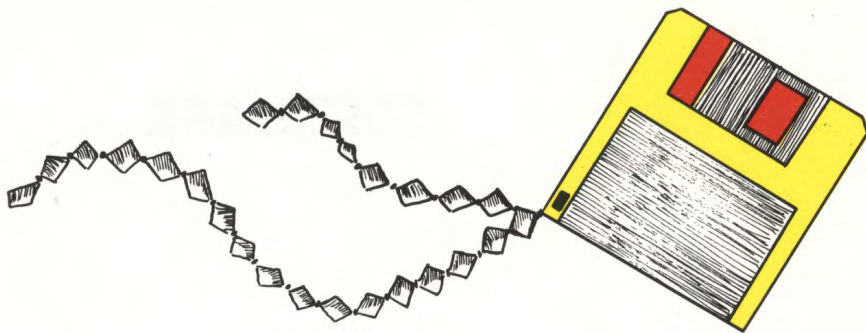
Semplice ma completo

☆☆☆☆☆☆

Molti usano l'Amiga per comunicare con altri computers tramite il telefono, il modem ed un programma di telecomunicazione. In effetti, per trasformare un elaboratore in un terminale è necessario anche un emulatore software. Uno dei pacchetti più semplici e completi per uso personale è il Maxicomm della MaxiCorp che permette la trasmissione/ricezione di dati ad una velocità che va da 300 a 9600 Baud.
Il Maxicomm è controllato da 5 menu pull-down che possono essere selezionati con il mouse o con la tastiera. Ogni menu ha parecchie opzioni che raccolgono altri sottomenu. Per esempio con il menu Serial puoi determinare i baud, i data bits, gli stop bits parity ed il

protocollo XON/XOFF. Nel caso tu voglia trasmettere dati a 9600 baud dovrai connettere il tuo Amiga con uno speciale cavo ed attivare il programma. Nel menu Terminal sono raccolti tutti i parametri necessari per la comunicazione con sistemi diversi. Per trasferire files basterà usare il menu Transfer, che utilizza il prodocollo XModem. Nel programma c'è anche una speciale forma di XModem, dedicata al collegamento tra loro di possessori di Amiga.
Sul mercato esistono altri programmi di questo genere, alcuni dei quali molto indicati per utenti professionisti. Tra questi val la pena segnalare l'Online e il BBS-PC della Micro-System Software, entrambi sofisticati programmi di emulazione; il Genic della Data Dynamics, un package integrato dedicato al mondo degli affari; lo Starnet, prodotto dalla Eight Stars Software per gestire banche dati di tipo giornalistico.

BRATACCAS

PSYGNOSIS
Avventura
Arcade interattiva
☆☆☆☆☆☆☆

I programmatori inglesi della Psygnosis, gente all'avanguardia come gli americani della Mindscape, hanno creato quest'adventure-arcade interattiva, veramente unica nel suo genere.
Nel gioco prendi le sembianze di Kyne, uno scienziato fuggito su Brataccas, un asteroide che è il luogo di ritrovo della Polizia segreta e covo di tutti i delinquenti del pianeta Terra.
Kyne deve difendersi dall'accusa di non aver voluto rivelare la scoperta genetica della creazione di un super-essere. La Polizia, infatti, avrebbe usato le sue ricerche a fini di lucro e di potere. Su Brataccas c'è la prova della sua innocenza e trovarla non sarà facile.
La novità di Brataccas non è la storia, ma la contorta azione animata. Ti sembrerà di trovarti in un libro a fumetti animato, nei panni di Kyne, attorniato da circa 60 personaggi diversi che si muovono indipendentemente dalla tua volontà. Potrai comunicare con loro attraverso i classici fumetti, scegliendo velocemente una delle tre risposte che ti verranno proposte. Ogni screen contiene un'entrata ed un'uscita, porte automatiche ed elevatori. Nello schermo di partenza c'è il teletrasportatore, uno strano e complicato mezzo di trasporto. In alcune stanze trovi telecamere che controllano la tua attività e video che rivelano importanti informazioni.
Il movimento è l'altro aspetto rilevante di questo gioco, sia quello di Kyne sia quello di tutti gli altri personaggi. Purtroppo è stato previsto solo l'uso del mouse, diversamente dalla versione per l'Atari con la quale si può utilizzare il joystick. Quindi è molto più difficile in questo caso guidare lo scienziato nelle varie stanze e determinare i movimenti più giusti. Consolati, però, perché la grafica di Brataccas per Amiga è notevolmente superiore a quella delle versioni per Macintosh ed Atari.
Il protagonista del gioco può muoversi in tutte le direzioni (destra, sinistra, di fronte, di

fianco, di spalle) saltare, camminare, correre, accovacciarsi, combattere, raccogliere oggetti. Non è possibile spiegare in questa sede tutti i movimenti possibili con il mouse, ma assicuriamo che è tutto molto facilmente intuibile. Si tratta di smanettamento... mousatico! Se per esempio vorrai raccogliere gli oggetti che trovi sul tuo cammino, ti basterà rivolgere il mouse verso l'alto tenendo premuti i pulsanti destro e sinistro.
La prima parte del gioco è molto frustrante, perché Kyne passa da un bar all'altro insultato da tutti rischiando la morte e la prigione. Se ti capiterà di restare ingabbiato e non avrai soldi per corrompere il poliziotto, rimarrai a bocca aperta nel sentire il suo ironico "buona giornata". Stai attento perché Brataccas è molto popolato, anzi, è decisamente mal popolato. Un androide cattivo è sempre di guardia, l'assassino Lash non ti dà tregua ed un sacco di suoi scagnozzi ti sta alle calcagna. Abbiamo notato che, quando in uno screen sono presenti molti personaggi, i movimenti vengono ritardati.
Evidentemente si tratta di un sovraccarico di informazioni.
Un altro aspetto interessante di questo gioco interattivo è la possibilità di salvare il gioco in qualunque momento. In questo modo è facile ricominciare dal punto in cui si era smesso.
Il suono è discreto, ma inferiore alla grafica ed all'animazione. In conclusione, quella che va sottolineata è l'innovazione strutturale di Brataccas, che apre uno spiraglio verso la programmazione di software interattivo.

■

LEADER BOARD

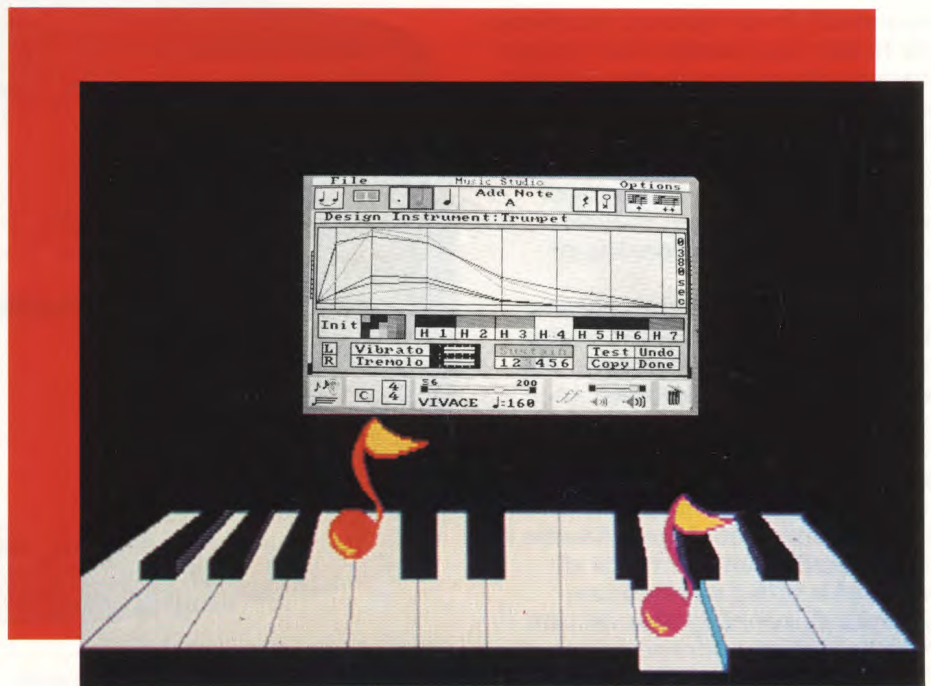
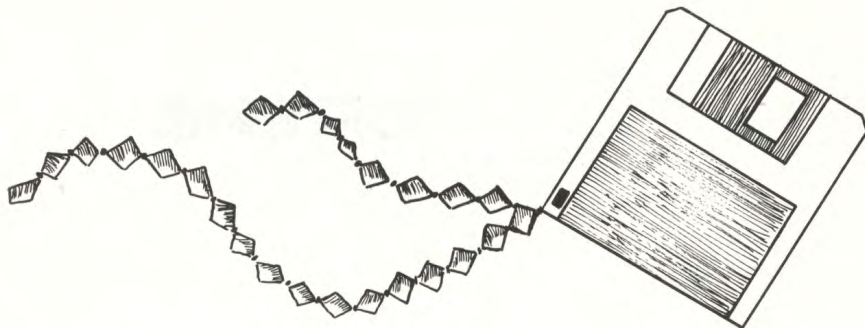
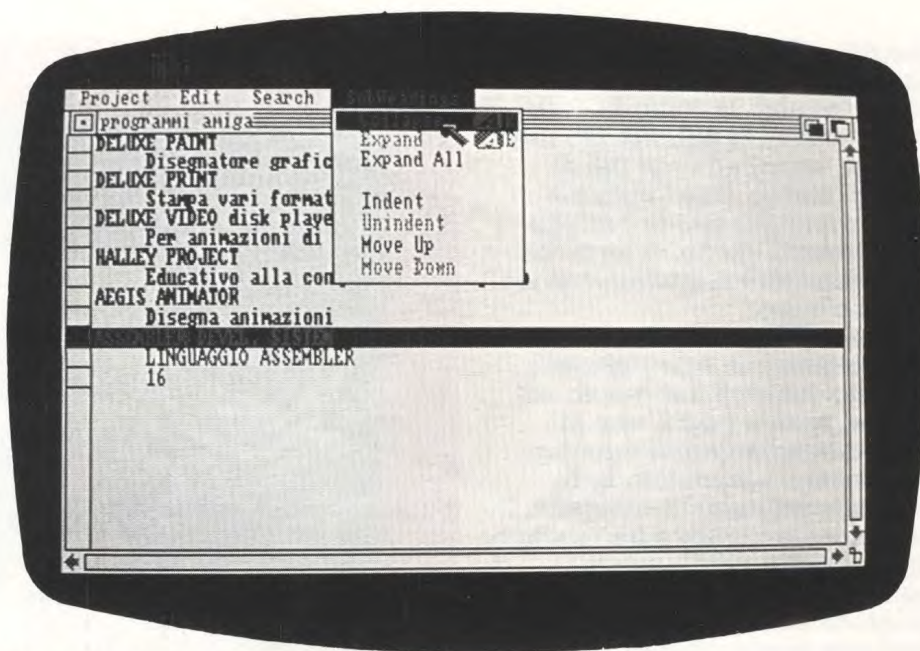
ACCESS SOFTWARE
Simulazione Soft
Animazione straordinaria
☆☆☆☆☆☆☆☆

C'era da aspettarsi una versione Amiga del Leader Board, la miglior simulazione del gioco del golf per Commodore 64, che effettivamente non si è fatta attendere ed ha destato subito la nostra attenzione con una schermata avvincente. Il titolo è sempre uguale, ma il gioco si avvale delle incredibili capacità grafiche e sonore di Amiga.
Anche l'aspetto del campo, poco verosimile sul Commodore, è stato modificato. Non si gareggia più in mezzo a mari o laghi, ma in un classico campo da golf con inequivocabili alberi e cunette. Inoltre la visione del punto in cui è caduta la pallina viene ricostruita immediatamente dopo il tiro.
Le opzioni di gioco sono uguali a quelle del vecchio Leader Board e rispettano le regole del golf. Potrai selezionare il numero dei giocatori (da 1 a 4) ed i livelli di difficoltà (novice, amateur, professional). Quindi determinerai quale percorso affrontare (18, 36, 54, 72 buche) e quale tipo di buca (hole). Sullo schermo verranno segnalati la

classifica ed il punteggio di ogni partecipante, la direzione del vento (winds), la distanza dalla buca (yards), la potenza del tiro (power, snop) ed i vari tipi di mazze (clubs). Con l'opzione TOP avrai una visione dall'alto del percorso scelto, dove la tua presenza verrà segnalata con un punto bianco.
Per quanto riguarda lo smanettamento; non è previsto l'uso del joystick, ma quello del mouse. Niente paura, non ci sono difficoltà perché ogni tuo movimento è segnalato sullo schermo dal cursore-freccetta. Il puntatore per il tiro è ben visibile per cui tirare, premendo il pulsante sinistro del mouse, sarà un gioco da ragazzi. Con il pulsante destro, invece, sceglierai le opzioni di gioco e determinerai la forza del tiro.
Vale la pena ripetere che, dal punto di vista grafico e sonoro, ci sono notevoli miglioramenti rispetto alla prima versione: ogni campo presenta diversi paesaggi con città, campagna, zone industriali, luna park ed altro. Gli effetti stereo sono davvero entusiasmanti, l'animazione è ottima. I movimenti del giocatore sono molto plastici e ben simulati, ma bisogna ammettere che questi particolari erano già molto realistici sulla versione Commodore.
È in circolazione un'altra simulazione del golf, Mean 18, abbastanza diversa dal Leader Board ma, attenzione, la grafica è veramente scadente, tanto che c'è da stupirsi che sia stata fatta con Amiga. Gli effetti sonori invece sono buoni ed il giocatore è realizzato molto accuratamente. Inoltre è possibile avere una visione di tutta la zona di gioco a scrolling e in green, addirittura dall'alto. ■

MUSIC STUDIO

ACTIVISION

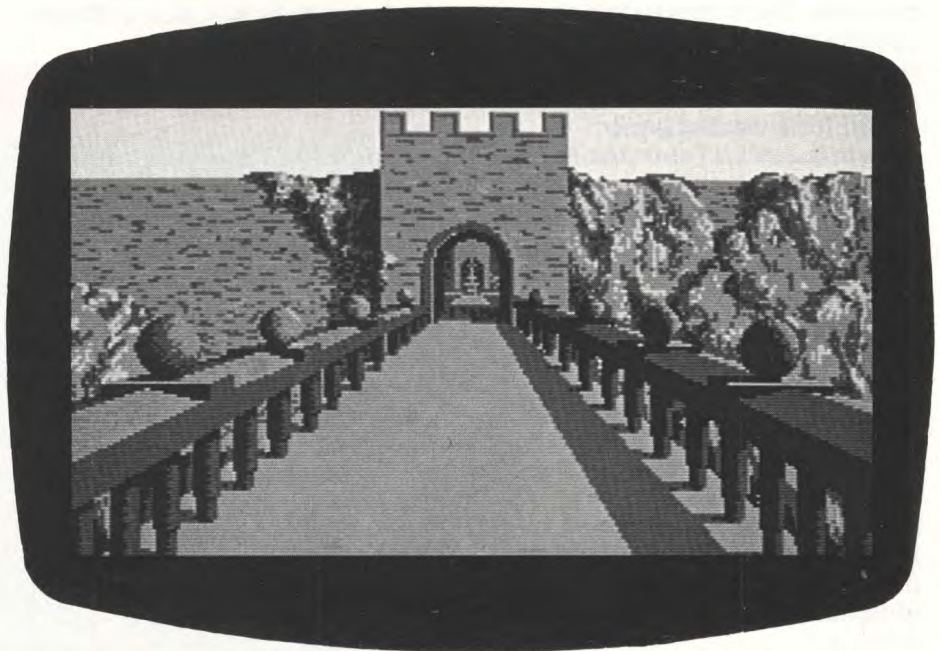
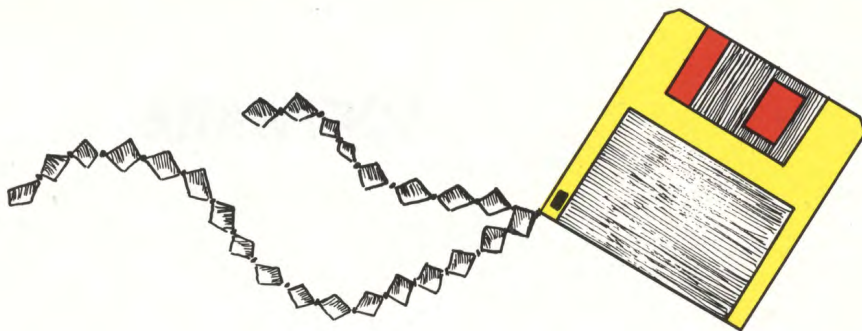
Musicale
Elevato livello
☆☆☆☆☆☆☆☆

Quando la musica è professione: non poteva mancare un programma musicale e Music Studio è sembrato il più completo da tutti i punti di vista. La grafica semplice e chiara, con colori squillanti e menu a finestre, nasconde una struttura generale molto complessa. Questo programma è un ottimo strumento per fare musica e possiede tutte le qualità per soddisfare il compositore più esigente. Due sono i modi per comporre: quello classico e particolareggiato che ha come supporto il rigo musicale e si sviluppa nello Screen Principale, e quello che si effettua con il "Painting Box", dove le note sono rappresentate da quadratini di diverso colore e lunghezza. Nello screen principale di composizione appaiono tutti i simboli usati in musica come i valori delle note, le pause, le alterazioni (diesis, bemolle, bequadro), le legature, le tonalità in chiave, il tempo di esecuzione. Si può agire pure sul volume, sul cestino per le cancellature, sulla linea blu per lo scrolling delle note durante l'ascolto, sul numero di battute per misura. Un'altra straordinaria opzione mostra gli strumenti già

registrati, in un numero massimo di 15 per ogni pezzo. Per i super esperti c'è un menu con il quale è possibile comporre brani molto velocemente ripetendo accordi già scritti, spostando blocchi di note da una parte all'altra del rigo musicale, o cambiando completamente le tonalità di alcune note.
Il "Painting Box" è uno screen molto utile per scrivere musica rapidamente con il mouse, che permette inoltre di vedere in modo chiaro la posizione delle note, sottolineate da colori molto vivaci.
Una delle caratteristiche fondamentali del Music Studio è la possibilità che fornisce di costruire una gamma quasi infinita di suoni, grazie ad uno speciale menu-screen chiamato "Design Instrument", corredato da sette tipi di armoniche.
Questo screen è stato ideato e realizzato da esperti del settore, ed un suo uso corretto può dare risultati di ottimo livello. Perciò è adatto particolarmente a professionisti e musicisti che vogliono sperimentare nuove tecniche di composizione purché conoscano perfettamente la teoria musicale della generazione del suono.
I profani ed i principianti potranno invece usare programmi come il Musicraft, un semplice compositore musicale che trasforma la tastiera del computer in una tastiera musicale. Chi ama credersi compositore nato potrà sbizzarrirsi con l'Instant Music, di uso semplice ed intuitivo.
Il Music Studio è molto curato anche nei particolari grafici, vedi l'altoparlante che indica il volume e l'orecchio che serve ad ascoltare la musica, e nelle molteplici funzioni d'ascolto dei brani.

Durante l'esecuzione di un pezzo le parole scrolleranno con lo spartito tenendo presente che gli spazi disponibili sono un massimo di 8000 e che, salvando i testi, diminuirà la memoria totale.
Per i più esperti e per tutti gli appassionati del mondo della musica, si concretizza finalmente un grande sogno: il collegamento tra Amiga ed un sintetizzatore musicale, tramite un MIDI ed il Music Studio, è diventato realtà. Nei menu del programma sono presenti numerose opzioni per settare il MIDI (MIDI Parameters), per ascoltare brani già registrati a 15 voci con un CASIO CZ-101 (Song File) e per utilizzare una traccia per volta (Use Tracks).
L'uso di un sintetizzatore apre nuove prospettive nel rapporto musica-computers; Amiga infatti possiede 4 canali stereo che permettono l'ascolto contemporaneo di 4 sole voci, mentre con un MIDI si può arrivare ad un massimo di 15 voci in esecuzione simultanea.

FLOW

NEW HORIZONS
Word Processor
Versatile
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Basta vederlo per pensare "ma come facevamo quando non l'avevamo?", perché questo programma schematizza ed organizza le tue idee in modo molto semplice, per utilizzarle, poi velocemente e in qualunque momento. Sarebbe sicuramente il sogno di molti scrittori, sempre indaffarati con la macchina da scrivere a cancellare e sostituire

pezzi di romanzi, e potrebbe diventare il braccio destro di giornalisti, studenti ed insegnanti. Hai presente quando, a scuola o sul lavoro, navighi fra mille foglietti di appunti...?! Il dramma scatta quando un professore dice di aggiungere alcune note a quelle relative ad un autore studiato due settimane prima: l'ordine è davvero impossibile! Il Flow risolve anche questi problemi e si sviluppa su una base molto semplice, fatta di "strisce di carta" incollabili una all'altra o ritagliabili a piacere, cosa che sarebbe impossibile nella realtà "cartacea", ma che diventa naturalissima usando il computer. Con questo sistema, nuove idee possono essere aggiunte e le vecchie rimosse. Se per esempio hai bisogno di riorganizzare la tua giornata, sposterai in su o in giù le strisce che contengono i vari appuntamenti, fino a trovare la giusta sistemazione.
Naturalmente per poter utilizzare questo programma in modo completo ci vuole molta pazienza e nessun risparmio di tempo.
Tra le caratteristiche salienti va citata la possibilità d'uso di completi menu sia a finestra che da tastiera. Flow opera inoltre insieme al Workbench, traendone molti vantaggi quindi il multitasking. Se stai usando un word processor per scrivere un articolo o altro, potrai consultare contemporaneamente gli appunti scritti in precedenza.
Il Flow funziona essenzialmente secondo il concetto di titoli (Heading), sottotitoli di 1° grado (Subheading) e sottotitoli di qualunque altro grado, dove per titolo si intende l'intestazione di appunti, di articoli, il nome di un mese in un calendario e così via. Tutto questo permette di condensare le tue idee in vari punti principali, richiamabili anche in un solo screen. I titoli si inseriscono facilmente, ed altrettanto semplice è la creazione di una nuova linea. Allineare le linee, cancellarle e copiarle interamente o solo in parte è un gioco da ragazzi, grazie ai menu PROJECT ed EDIT. Se desideri cancellare qualcosa che hai appena scritto puoi usare semplicemente la barra dello spazio, mentre per copiare scegli dal menu EDIT l'opzione Copy. Con Paste duplichi materiale già scritto negli appunti; con Expand "espandi" un titolo con i suoi principali sottotitoli (e con Expando All tutti i sottotitoli di un titolo). Stai cercando un particolare appunto? Usa il menu SEARCH, che ti permette di ritrovare un sottotitolo di qualunque grado, e l'opzione Sert con la quale puoi disporre in ordine alfabetico (A-Z o Z-A) i titoli ed i sottotitoli.

Quasi senza accorgertene ti troverai in un mondo di sogno, tra Re e Principesse, in balia di strani eventi, fra castelli misteriosi e foreste intricate che celano grandi segreti.
Stiamo parlando di una delle avventure più classiche per la sua struttura di base, ma fra le più sofisticate nel panorama del

software: The Pawn.
Un'avventura intelligente perché contiene un parser completissimo. Per chi non lo sapesse, il parser è una specie di modulo-analizzatore, insomma un programma, che interpreta gli input del giocatore ed agisce di conseguenza. Praticamente è l'intelligenza artificiale che lavora senza che tu te ne accorga.
Con le normali avventure, se ti lasci andare al turpiloquio e digiti una frase sbagliata, ti sentirai rispondere pan per focaccia o, se ti va bene un educatissimo "I don't understand"... Abbiamo provato a dire una frase anomala al parser di The Pawn, tipo "Metti i jeans nella loro tasca", e sai cosa ci ha risposto? "Strange Concept" (lui è molto a modo!).
Ma torniamo al programma vero e proprio. Ideato da uno staff londinese, il Magnetic Scroll, è il frutto di un lungo e paziente lavoro di arte grafica, programmazione e completezza testuale. Ogni immagine che appare sullo schermo è stata disegnata da Geoff Quiley, un vero esperto di computer art. Gli effetti luce-ombra sono ricercatissimi e l'estrema fedeltà nella riproduzione dei paesaggi evocherà una magica atmosfera nella stanza in cui ti trovi.
Anche la programmazione ha richiesto molto tempo, per programmare il parser ci sono voluti tre anni del duro lavoro di un team di tre persone.
Il testo è molto ricercato, può scrollare sotto le immagini oppure essere completamente celato alla tua vista. Di nuovissima concezione sono le finestre pull-down, poste al lato inferiore da ogni grafica, chiamate Files, Text, Graphics e Colour.

MARBLE MÀDNESS

ELECTRONIC ARTS
Utility per stampa
Stampa di tutto!
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

A biglie abbiamo giocato tutti e qualche volta ci tentiamo ancora, magari su una spiaggia o anche al bar. Marble Madness, la biglia più famosa del mondo, è stato uno dei videogiochi più gettonati insieme al caro vecchio Pac-Man ed è sembrato logico farne una versione casalinga.
Il computer più adatto sul quale lavorare era senza dubbio Amiga, per le sue straordinarie capacità grafiche e di animazione. Lo scopo del gioco è sempre lo stesso, cioè guidare una biglia rotolante, che scivola in canali pericolosi e discese impervie, superando mille ostacoli per raggiungere il traguardo del goal. Puoi giocare contro il computer o sfidare un amico usando il mouse, il joystick e due tipi di trackball (per essere in tema). È consigliabile esercitarsi prima un po' con il joystick, a meno che tu sia un esperto trackballista. Il tutto è condito con grafica 3D a scrolling pulito, colori stupefacenti ed un pizzico di tattica, che consiste nello scoprire il percorso migliore e più breve, visto che la sfida è contro il tempo. Ogni livello, sempre differente nell'aspetto grafico e strutturale, viene caricato dal drive appena hai terminato il precedente e, più velocemente compi il tuo percorso, più punti ti verranno regalati per quello successivo. Fin qui sembra tutto normale, ma in realtà devi fare i conti con

simpatiche ed ingegnose difficoltà già nel primo livello. Noi ne abbiamo perso molto per ammirare tutti i personaggi che animano il gioco, realizzati con estrema cura grafica e precisione di movimenti. Ogni tanto, per esempio, appare una vera bacchetta magica che ti dà diritto ad un bonus supplementare e sbucano a volte strani vermetti verdi che tentano di inglobarti e che, se ci riescono, fanno le linguacce divertiti. Ci sono poi le biglie nere, pronte a spingerti negli strapiombi dei labirinti, macchie verdi pericolosissime e l'Onda Magica, una specie di pazzo tapis roulant.
Se ti interessa qualche tattica di gioco, si può suggerirti di cadere da uno scivolo all'altro perché dovresti aspettare un po' di tempo prima di ricominciare a giocare, mentre una deliziosa scopa magica si attarda a spazzar via i tuoi miseri resti. Sarebbe meglio allora cadere in un precipizio, perché ti ricomporresti molto più velocemente. Eh, sì, la vita non è semplice per la povera Marble, costretta a scivolare in tubi-tunnel, ad evitare i ventilatori e gli antipatici picchi. Ma questo è niente se paragonato al Livello all'Incontrario per superare il quale dovrai allenarti un po' con molta pazienza, a meno che tu non sia già un esperto smanettone. Otterrai facilmente un aumento di velocità di rotolamento della biglia spingendo in avanti il joystick e premendo il tasto del fuoco o viceversa, per frenare la folle corsa. Ogni altro commento è superfluo anzi, attendiamo di sapere da te se hai scoperto qualche trucco per eludere la presenza dei protagonisti più antipatici.

DELUXE PRINT

ELECTRONIC ARTS
Arcade
Curato nei particolari
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Tutto quello che potevi fare con il Print Master della Unison World o con il Print Shop della Broderbund è niente al confronto di quanto ti offre il Deluxe Print. Sfornato da casa ECA come gli altri programmi della serie Deluxe (D. Paint, D. Music Construction Set e D. Video), è veramente unico nel suo genere. Raccoglie infatti tutte le possibili opzioni di stampa in 15 formati (nei programmi citati sopra erano 10) a colori (negli altri erano in bianco e nero) per realizzare etichette, insegne, carta da lettere, manifesti, calendari, biglietti d'auguri, poster e quello d'altro che ancora riesci ad immaginare. Inoltre il programma si sviluppa all'insegna della chiarezza, con un menu principale nel quale sono indicate tutte le possibili "carte" da stampare, oltre che i sottomenu ed i menu a finestra. L'uso del mouse permette velocità d'esecuzione e selezione intuitiva.
Naturalmente c'è spazio anche per la fantasia e con un Edit. Per facilitare ulteriormente l'uso di questo programma sono stati ideati altri menu posti in basso a sinistra di ogni screen: Done è una specie di return, Clear cancella tutto, Load carica le grafiche in memoria, Save salva su disco e Palette cambia i colori. L'importantissimo Print prevede la stampa automatica o la costruzione dei parametri in cui stampare. Ed ecco, dulcis in fundo, l'opzione PATH, che fa grande il Deluxe Print: con essa sarà semplicissimo utilizzare

immagini grafiche estratte dal Deluxe Paint o da altri disegnatori, per non parlare di tutte quelle già salvate sugli Art Disk che fanno parte del Deluxe Print, caricabili normalmente inserendo il corrispondente dischetto. Da sottolineare l'interazione tra questo programma e tutti gli altri della serie Deluxe, che contribuiscono ad esaltare tutte le potenzialità di Amiga.

■

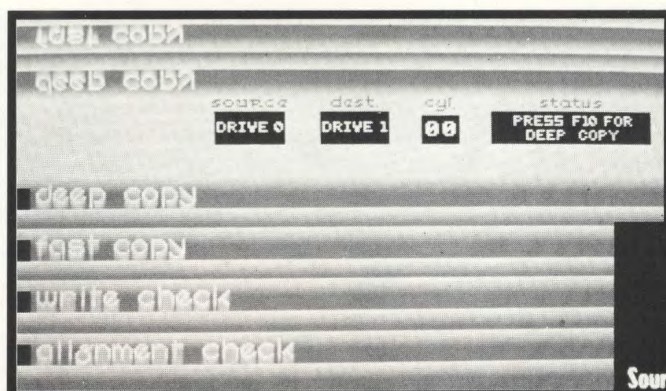
COME COPIARE

Dalla copia di sicurezza (è sempre bene avere un backup dei programmi più costosi) alla copia per l'amico più caro è proprio il caso di dire "è tutto un programma".

Come si copia il software? Se non è protetto le cose sono semplici grazie al Workbench. Se invece sono protetti (e non si riesce a capire questa ostinazione visto che prima o poi qualcuno riesce sempre ad entrare...) il mercato offre varie soluzioni. Per esempio, sull'Amiga, girano numerosi copiatori tra i quali segnaliamo il Marauder e il Mirror.

Il MARAUDER, del quale sono state fatte 3 versioni, prodotto dalla Discovery Software, fa copie standard (con 1 o 2 drive) di programmi senza particolari protezioni, e copie con parametri per software protetto. Le tre versioni differiscono solo per i parametri che contengono. L'aspetto grafico, come è giusto nella tradizione Amiga, è molto curato e piacevole da vedere. Dopo averlo caricato in memoria, il Marauder si setta automaticamente per lavorare con 1 e 2 driver. Sullo schermo in basso sono evidenziati i parametri di lettura/scrittura (tracker code e sentry code) che possono essere modificati con il codice di copia. In alto appaiono i menu a finestra General e Parameters, guidati dal mouse. General fornisce le informazioni sul copiatore e contiene il classico quit; Parameters mostra tutti i parametri contenuti nel Marauder, cioè i nomi dei programmi che puoi copiare. Basterà quindi selezionare

MARAUDER

Caratteristiche	copiatore per 1 o 2 drive. Si setta automaticamente.
Cosa copia	Copia programmi non protetti, (copie standard) e programmi protetti (parametri).
N. di passaggi (con 1 drive)	8
Cosa usa (tra tasti e mouse)	il mouse
Pregi	copia perfettamente tutti i programmi compresi nei parametri e segnala se il disco sorgente è protetto alla scrittura.
Difetti	8 passaggi sono troppi. Non controlla l'allineamento della testina e non esegue prove di scrittura.
Velocità lettura/scrittura	2,58 m.
Aspetto grafico	discreto

il programma desiderato, posizionare il cursore su Start, inserire il disco sorgente nel drive, scegliere l'Ok... e la copia è fatta (in 8 passaggi)! Il tutto nel caso di uso di un solo drive; con due la cosa è istantanea.

UN ALTRO OTTIMO COPIATORE

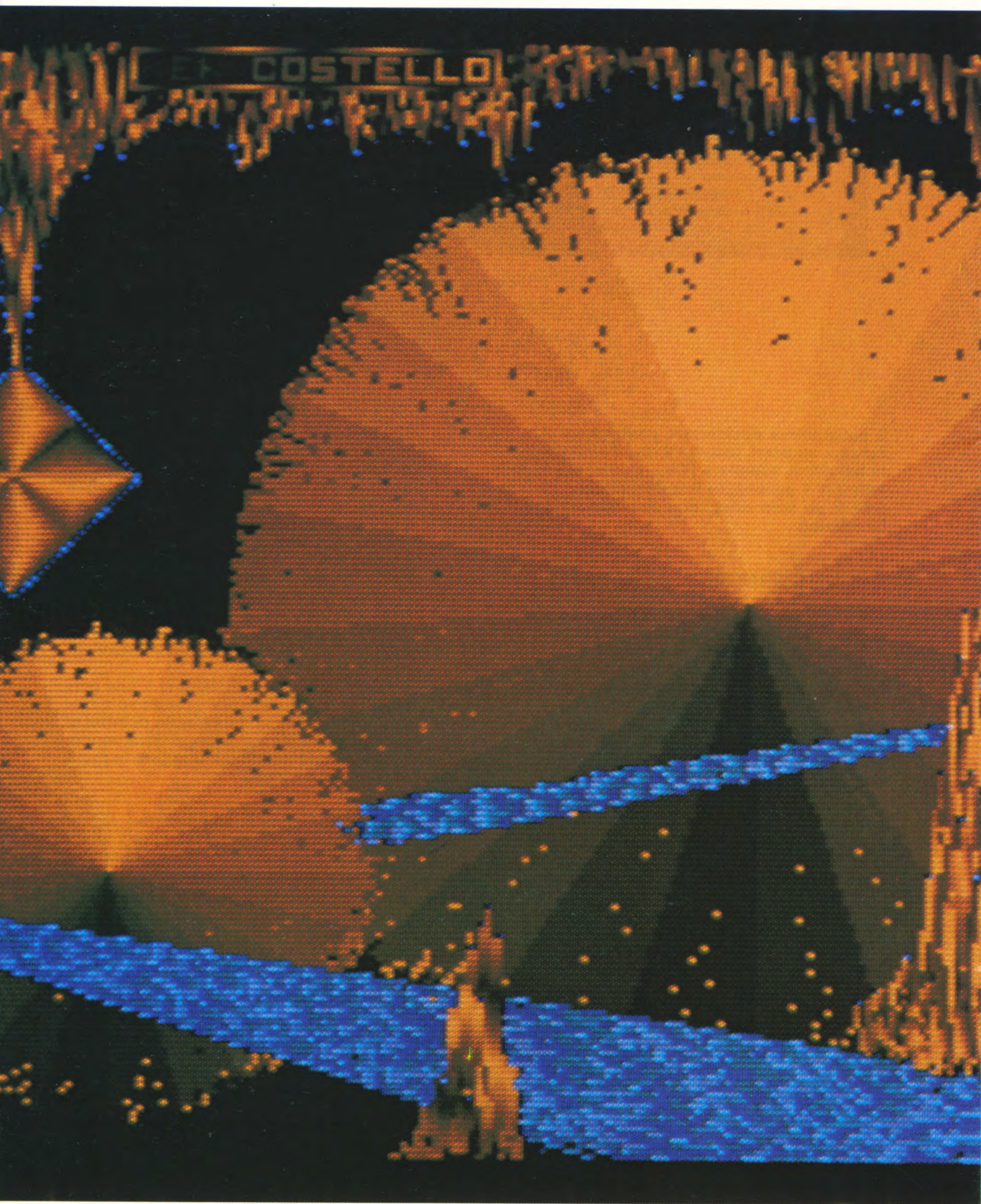
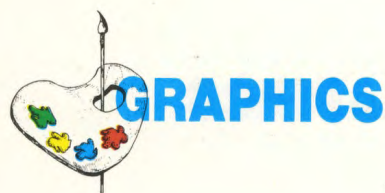
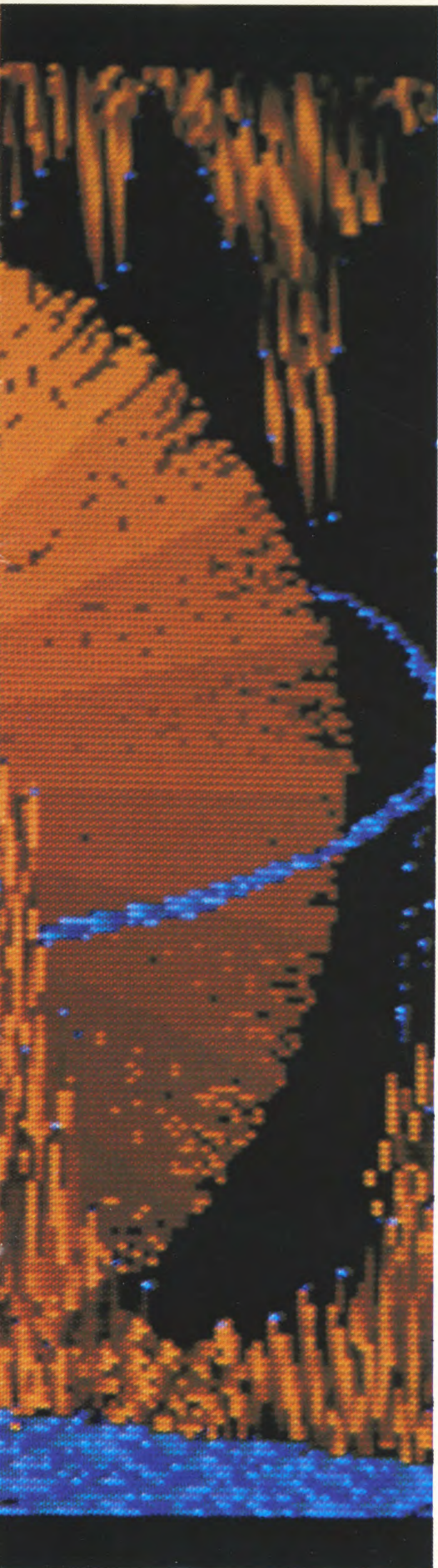
Il MIRROR della Compumed (per 1 o 2 drive) affascina per l'efficace effetto speculare della schermata di lavoro.

Usarlo è molto semplice. Premendo il tasto sinistro del mouse appare la pagina-opzioni. Ogni opzione è selezionabile con i tasti. Deep Copy (F1) serve per riprodurre programmi protetti; Fast Copy (F2) per software non protetto; Write Check (F3) fa una prova di scrittura per controllare lo stato della testina del drive; AlignementCheck (F4) controlla l'allineamento della testina; con F10 esegui la copia. L'opzione Fast Copy è abbastanza inutile, in quanto sostituibile facilmente con i comandi del CLI.

Tra i copiatori a 2 drive va citato il Diskcopy Utility V1.1 del programmatore italiano Diego Perini ed il Quickcopy di Dave Davenport della Copperstate Business System. Naturalmente la riproduzione con 2 drive risulta molto più breve e meno fastidiosa di quella con un drive solo.

Nuovissimo il QUICKNIBBLE che permette di fare una copia, con un solo drive, in tre passaggi. La velocità di lettura/scrittura è simile a quella del Workbench. Inoltre si può anche sproteggere in molti casi un programma.

MIRROR

Caratteristiche	copiatore per 1 o 2 drive. Non setta automaticamente.
Cosa copia	programmi non protetti (Fast Copy) e programmi protetti (Deep Copy).
N. di passaggi (con 1 drive)	5
Cosa usa (tra tasti e mouse)	i tasti
Pregi	copia il 90% dei programmi protetti, controlla l'allineamento della testina ed esegue prove di scrittura.
Difetti	non segnala se il disco sorgente è protetto alla scrittura.
Velocità di lettura/scrittura	2,20 m.
Aspetto grafico	ottimo

COMPUTER ART

Dove Amiga dà decisamente il meglio di sé è senza dubbio nell'utilizzo grafico; i programmatori si sono fatti in quattro per realizzare software adatto a questo scopo e bisogna ammettere che ci sono riusciti bene. Hanno visto così la luce tre disegnatori grafici, le cui caratteristiche sono abbastanza simili tra loro. Quale scegliere allora? Terribile dilemma... Graphicraft, Deluxe Paint o Aegis Image? Questo è il problema! In effetti la cosa è seria poiché, nonostante il campo di scelta possa essere, volendo, ridotto a due eliminando il Graphicraft che è il meno professionale, il problema rimane. La soluzione migliore è cercare di capire quale di questi tre programmi è il più adatto alle proprie esigenze. È bene dunque fare una breve comparazione tra alcune funzioni fondamentali di disegno, presenti in tutti e tre i programmi. Cominciamo con il Graphicraft.

Distribuito in Italia dalla Commodore-Amiga insieme agli altri della serie Craft ad un prezzo che varia fra le 40 e le 50.000 mila lire, il programma è abbastanza ricco di opzioni, anche se non sfrutta appieno le capacità di Amiga. I primi dubbi sorgono osservando lo zoom, che è piuttosto grossolano: bassa la risoluzione, 320x200 rispetto alla 640x400 di Amiga. Ottimo invece il Change Color. Strana particolarità, la mancanza dell'opzione cerchio tra gli Shapes: forse hanno pensato che fossimo tutti Giotto! Sono previste anche la pseudo-animazione e la possibilità di creare i Brushes. Il Mirror e l'opzione testuale sono un po' limitati: il primo ha un solo centro di simmetria e la seconda ha pochi caratteri.

Il Deluxe Paint è invece senza dubbio uno dei programmi top del momento. Innanzitutto è possibile utilizzare tutti e tre i tipi di risoluzione grafica di Amiga ed un menu ad icone molto completo. Notevole poi lo zoom, che ingrandisce a varie dimensioni con l'aiuto del mouse. Stupefacente è la possibilità di creare Brushes con parti di un'immagine o addirittura con disegni grandi come tutto lo schermo. I pennelli possono poi essere salvati, riutilizzati, ruotati in qualunque direzione e rimpiccioliti e ingranditi a piacere. Per gli esperti è disponibile anche l'Airbrush, che crea effetti "pittorici" di grande qualità. L'opzione Mirror dà anche la possibilità di stabilire un centro di simmetria per il proprio disegno. Molto ricco il menu Fonts, che carica 5 caratteri

diversi e li mantiene sempre in memoria.

La tavolozza dei colori è molto complessa ed attiva tutte le 4096 tonalità di colore di Amiga. Inoltre tutti i comandi vengono eseguiti con velocità straordinaria, che diminuisce solo se si sta disegnando in alta risoluzione.

Non rimane ora che parlare dell'Aegis Image, molto strombazzato insieme agli altri della serie.

COME FUNZIONA

Di uso apparentemente meno semplice ed intuitivo (manca il menu a icone) ha un menu contenente la tavolozza dei colori ed i pattern. I pattern possono essere creati oppure usati come fill e pennelli. Nell'opzione Shape troviamo una vasta gamma di scelta tra le varie forme geometriche, tipo i poligoni complessi. I pennelli possono essere modificati e lo zoom è molto completo, con ingrandimenti a varie dimensioni. Il Cycle Colors è molto simile a quello del Graphicraft mentre tutto il menu Effects, con griglia, pantografo ed altri strumenti tipici, è veramente professionale. Gli effetti Wash e Airbrush sono soddisfacenti, così come la tavolozza dei colori. In conclusione, val la pena sottolineare le differenze fondamentali tra i tre protagonisti del confronto. Il Graphicraft è il meno competitivo, ma anche il più facile da usare ed è adattissimo ai principianti. Gli altri due disegnatori sono invece altamente professionali ed hanno opzioni molto complesse. Lo zoom del Graphicraft non è neanche lontanamente paragonabile a quello del D. Paint o dell'Aegis; inoltre quello del D. Paint è molto più veloce nell'esecuzione dell'ingrandimento di quello dell'Aegis, il quale d'altro canto permette di posizionare un'immagine in qualunque punto dello schermo. Da non sottovalutare, poi, è la capacità del D. Paint nella gestione dei Brush e del testo rispetto ai Pattern ed ai poligoni complessi dell'Aegis.

MA I COSTI...

Anche nei prezzi c'è qualche differenza. Il Graphicraft costa senz'altro meno degli altri due. Insomma, è proprio il caso di dire: a ciascuno il suo disegnatore.

AEGIS IMAGES

Questo disegnatore fa parte della nutrita serie Aegis, un package grafico professionale che comprende anche l'A. Animator, l'A. Impact, L'A. Draw, l'A. Draw Pro, l'A. Diga, gli A. Art Pack I e II ed una strana avventura, l'Arazok Tomb.

L'Aegis Images ha due tipi di risoluzione: alta (640x200 pixels) a 16 colori e bassa (320x200 pixels) a 32 colori. Caratteristiche fondamentali, la velocità d'esecuzione e la completezza delle opzioni di disegno. Nel menu Brush sono contenuti i 16 pennelli disponibili che possono essere modificati a piacere e salvati. Inoltre puoi trasformare parti di un disegno in un pennello vero e proprio con Get. Straordinario è l'Airbrushes, un pennello che realizza effetti spray.

Il menu Shape è ricchissimo di possibilità. Oltre che le solite forme tipo rettangoli, rette, ecc. troverai anche ellissi, parallelogrammi e semicirconferenze che potrai variare secondo le tue necessità. Interessante la scelta del numero di lati di un poligono (fino a 19). E con 6 tipi di carattere c'è solo l'imbarazzo della scelta.

I colori sono utilizzabili nelle 4096 tonalità e sarà possibile regolare la luminosità, l'intensità e la banda di sfumature tra due colori prescelti. Lo speciale menu Patterns permette di disegnare in aree intere.

Ma passiamo alla vera chicca dell'Aegis Images, il menu Special. Con Wash ti sembrerà di disegnare con i colori a tempera, con Smar otterrai "l'effetto dito" e con Mirror avrai disegni a punti che costruiranno splendide grafiche "a specchio". Vuoi realizzare un paesaggio con cascate o con la neve che cade? Ti basterà scegliere le opzioni Cycle Draw e Cycle Colors per ottenere una pseudo-animazione.

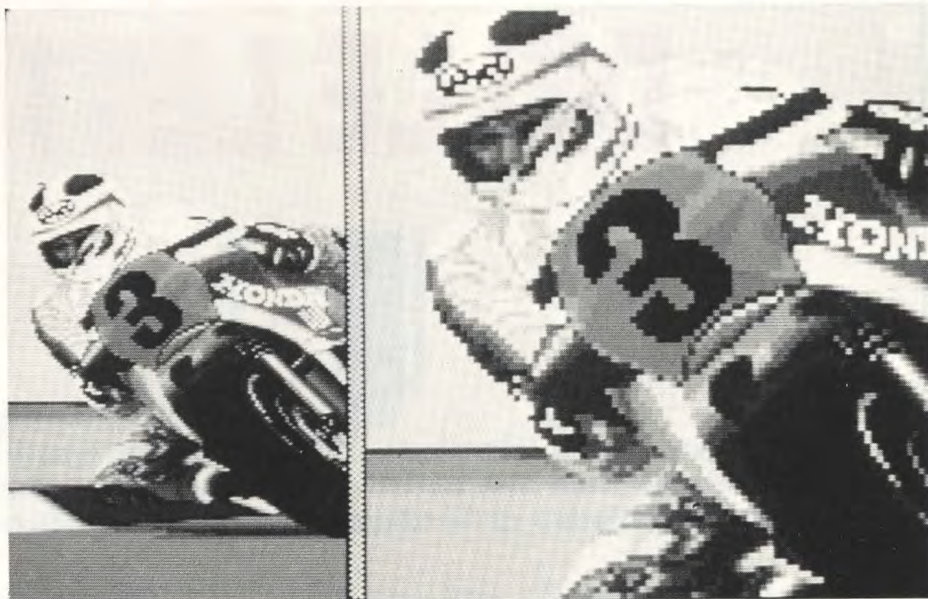
Per gli esperti delle tecniche grafiche è disponibile anche un completissimo menu (Effects) con 7 opzioni tra le quali emergono il pantografo, la griglia e Spread, l'effetto evanescenza di colore.

Non poteva mancare l'Edit, con le funzioni di zoom per modificare le dimensioni dell'immagine. Di semplice utilizzo sono le opzioni di salvataggio e di stampa ed il praticissimo Fast Menu per disegnare pattern. L'Aegis Images può anche interagire con altri disegnatori.

AEGIS IMAGES
Aegis development Inc.
2210 Wilshire Blvd.
Santa Monica CA 90403 USA
Tel. 0012133060735

GRAPHICRAFT

Disegnatore abbastanza completo, versatile e facile da usare. Utilizza 32 colori con una risoluzione di 320x200 pixels. Come tutti o quasi i programmi per Amiga, funziona a menu guidati dal mouse. Nel menu principale troviamo le opzioni fondamentali, come caricare o salvare un'immagine e stampare con il supporto del menu Preferences del Workbench. Il menu Edit contiene opzioni di copia e riproduzione di una parte o di tutto il disegno. Le funzioni più interessanti del Graphicraft sono comprese nel menu Special: innanzitutto uno zoom (magnify) abbastanza completo ma difficile da usare, in quanto non permette una reale visione d'insieme del soggetto in zoomata, mentre gli ingrandimenti sono abbastanza limitati. Il Mirror è molto efficace e consente la realizzazione di effetti grafici speciali.
Ottime le opzioni Cycle Drawe e Cycle Colors mediante le quali sarà possibile disegnare con pennelli che mutano continuamente colore. La pseudo-animazione sarà uno scherzo, anche se suscita un piacevole stupore veder cadere la neve e scorrere un fresco ruscello di montagna..

GRAPHICRAFT
Commodore Italiana S.p.A.
Via F.lli Gracchi 48
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/618321

DELUXE PAINT

A vederlo in azione c'è da non credere ai propri occhi. Con opzioni di facile uso ed un menu fisso sullo schermo ad icone, il D. Paint offre le più svariate possibilità di realizzare un disegno o una pseudoanimazione in tutte le 4096 sfumature di colori di Amiga.
La risoluzione grafica è di 3 tipi: bassa (320x200) a 32 colori, media (640x200) a 16 colori e alta (640x400) a 12 colori. La maggior parte dei comandi è accessibile sia da tastiera che da mouse, per favorire la velocità di esecuzione. Simile al MacPaint per il duplice uso dei tasti mouse, ha uno zoom notevole che permette ingrandimenti, a varie dimensioni, di immagini o particolari di disegni. Il menu a icone comprende vari tipi di pennelli, disegno a mano libera, forme prestabilite come poligoni e cerchi che possono essere selezionati pieni o vuoti.
Il fill di colore è molto veloce e l'opzione testuale (icona A e menu Fonts) è ricchissima di caratteri, ben 15 diversi. La griglia attiva una grid invisibile/visibile che permette di disegnare in punti prefissati. La funzione di simmetria moltiplica le possibilità del D. Paint, con effetti a specchio o di pseudo-animazione. E con la tavolozza dei colori a disposizione ti sarà impossibile non divenire un esperto di computer graphic! E non è finita. Ci sono ancora i 4 menu a finestra Picture, Brush, Mode, Fonts e Prefs. Picture raccoglie le funzioni di load, save, simmetry e color control, il pannello di controllo dei colori dei quali puoi stabilire l'arco e la velocità di sfumatura. Puoi inoltre modificare un'immagine in qualunque grandezza, posizionarla in un punto e metterla in memoria; caricherai quindi i disegni desiderati decidendo la priorità di visione dei colori. Picture comprende anche le normali opzioni per la stampa ed il classico Quit.
Straordinario il menu Brush, con il quale creerai vari pennelli e trasformerai addirittura le immagini in pennelli. Ognuno di questi sarà modificato a piacere in qualunque grandezza o angolazione. Ottimo il Bend che crea un efficace effetto plastico di curvatura.
Con Mode sarà possibile applicare le tecniche del colore tipo tempera oppure olio e con Cycle Color la pseudo-animazione sarà semplicissima (basterà stabilire un range di colore e la sua velocità). Per i disegnatori più esperti e per i perfezionisti è disponibile anche il menu Prefs per determinare le coordinate geometriche del punto in cui disegni.
Naturalmente il D. Paint interagisce con il D. Video, il D. Music, il D. Print ed altri disegnatori.

DELUXE PAINT
Electronic Arts
1820 Gateway Drive
San Mateo CA 94404 USA
Tel. 0014159818696

IL GIOCO DELLE LETTERE

Un semplice programma in Basic adatto ad esperti e non. Istruzioni e listato. Ricordi quelle tavolette con quindici caselle numerate che potevi muovere solo in sedici spazi? Chissà quante volte, nel tentativo di riordinarle (alfabeticamente o numericamente), avrai

pensato, e magari non solo pensato, di smontare tutto quanto e di ricomporlo. Non avevi torto, a volte certi rompicapo fanno imbestialire anche i santi!

Il gioco delle lettere è la versione per computer di questo classico passatempo. La soluzione consiste nel riordinare in ordine alfabetico le prime 15 lettere dell'alfabeto nel minor tempo possibile e con il minor numero di mosse. Non gli resisterai facilmente e, questa volta, non potrai certo pensare di smontare l'Amiga, vero?!

Il programma è stato realizzato interamente grazie al basic Microsoft (ricevuto in omaggio al momento dell'acquisto di Amiga).

Prima di cominciare a digitare il listato bisogna accertarsi che il programma Preferences del Workbench sia settato ad 80 colonne, e poi caricare in memoria il basic Microsoft. Quindi riscriverai e salverai completamente il gioco, infine lo manderai in esecuzione. Sullo schermo apparirà una finestrella, indicante il titolo del gioco, la quale farà posto ad una seconda finestra contenente il gioco stesso. Il computer mescolerà le lettere e, dopo qualche secondo, potrai finalmente mettere alla prova la tua abilità.

Per muovere le lettere basterà posizionare la freccetta-cursore del mouse sulla casella che desideri spostare e premere il pulsante di sinistra.

Un pizzico di abilità e molta strategia sono gli ingredienti necessari per diventare un campione.

Attenzione al simbolo +, posto dove solitamente si trova l'angolo per la modifica della forma della finestra: in questo caso il + serve per far ricominciare il tutto se proprio non si riesce a giungere alla soluzione. Se invece sei il tipo giusto, sullo schermo apparirà una nuova finestra che conterrà il "riassunto" della partita.

Il listato di un programma non serve solo per digitare il programma stesso, ma anche per imparare qualcosa di nuovo!

Cerchiamo quindi di spiegare come è stato realizzato questo gioco delle lettere. È diviso in 9 subroutines principali chiamate Start, Fatto, Inizio, Dis. Tavolo, Mischia, Gioco, Controllo, Altro, Finale ed un sottoprogramma chiamato Posizione. Vediamole una per una:

START - crea lo screen di fondo, setta i colore di sfondo e ordina l'inizio delle altre subroutines;

FATTO - conclude il programma e riporta il controllo al Basic;

INIZIO - mostra il titolo, inizializza le variabili e memorizza i caratteri dalla A alla O del gioco;

DIS. TAVOLO - disegna il piano di gioco e pone le lettere negli appositi spazi;

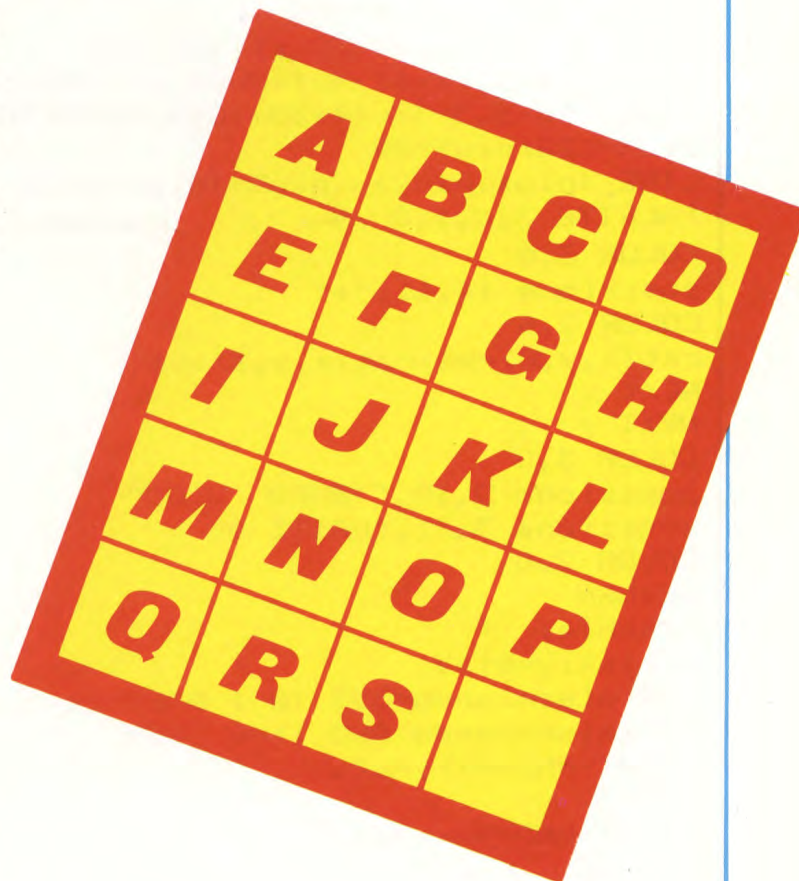
MISCHIA - mescola le lettere e memorizza l'unico spazio esistente nelle variabili biaX e biaY;

GIOCO - è il cuore del programma, la principale subroutine che compara la posizione del mouse con le coordinate di ogni casella, attraverso la variabile a tre dimensioni RAT;

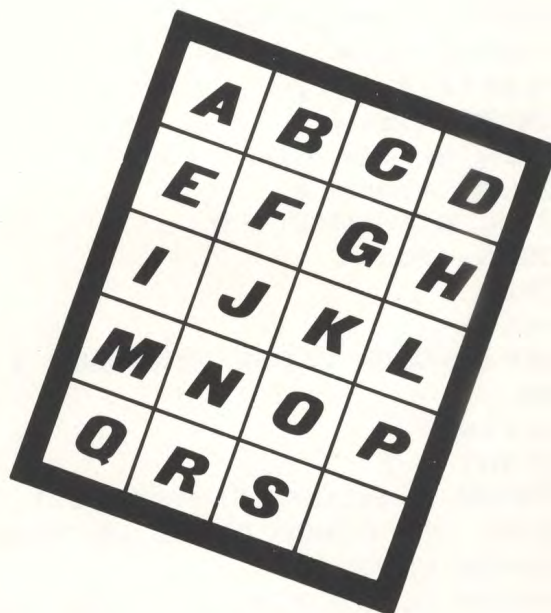
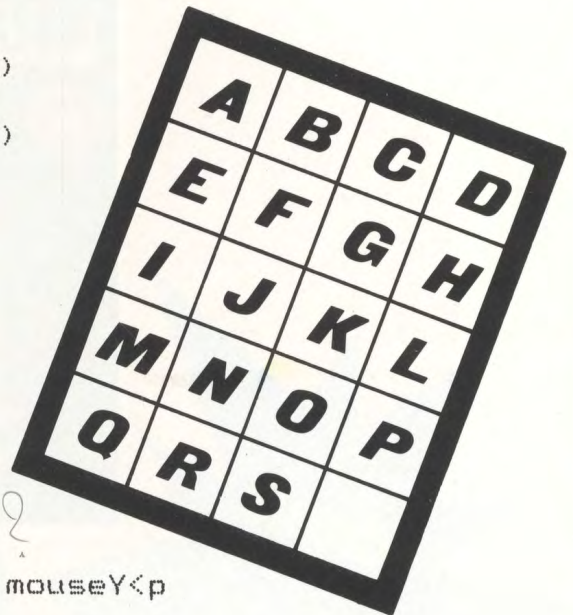
CONTROLLO - controlla se le mosse sono possibili, tenendo conto che le lettere devono essere adiacenti allo spazio vuoto e che i movimenti non possono avvenire in diagonale;
ALTRO - controlla se il cursore del mouse è stato posizionato sul segno + e se, contemporaneamente, è stato premuto il pulsante sinistro. In questo caso il gioco viene azzerato e riportato alla subroutine Start;
FINALE - mostra il tempo utilizzato e le mosse eseguite per giungere alla soluzione. Inoltre ti chiede se vuoi fare una nuova partita o terminare di giocare.

La parte più importante si concentra nella subroutine INIZIO. Qui viene definito ed aggiornato continuamente il tempo grazie alla funzione FNgiri. Il variare del tempo è regolato dal comando TIMER e dalla variabile "initemp".

Un'altra funzione fondamentale è FNvin, che determina se il gioco è stato risolto oppure no. Ogni lettera, nella corretta posizione, riporta il valore di —1. Quindi FNvin riporterà un valore di —15. Quando il rompicapo sarà risolto.

È d'uopo sottolineare una delle più grandi capacità di questo Basic, quella di creare comandi personali grazie ai subprogrammi. In questo listato è stato concepito un nuovo comando chiamato Posizione, che il basic ha interpretato grazie al subprogramma posto nelle ultime tre linee del listato. Posizione è in grado di "printare" sullo schermo una stringa qualsiasi (a$) nella posizione voluta (x,y).

IL PROGRAMMA

```
start:
volte=0
SCREEN 1,640,200,4,2
PALETTE 0,.4,.4,.4
PALETTE 1,1,1,0
GOSUB inizio
GOSUB dis.tavolo
GOSUB  mischia
WHILE WINDOW(2)<>0
GOSUB gioco:
WEND
fatto:
BEEP:WINDOW CLOSE 2:WINDOW 1
END
inizio:
DEFINT a-z
WINDOW 3,,(200,45)-(450,80),1,1
PRINT "IL GIOCO DELLE LETTERE":FOR i=0 TO 4000:NEXT i
WINDOW CLOSE 3
WINDOW 2,"GIOCO",(230,45)-(230+138,45+96),30
tries=0:RANDOMIZE TIMER
FOR y=0 TO 3
FOR x=0 TO 3
c(x,y)=x+y*4+ASC("A")
NEXT x
NEXT y
biaX=x-1:biaY=y-1
c(biaX,biaY)=ASC(" ")
DEF FNgiri!=((TIMER-initemp!)\60)+(((TIMER-initemp!)
MOD 60)/100)
```

```
DEF FNa=(c(0,0)=65)+(c(1,0)=66)+(c(2,0)=67)+(c(3,0)=68)
DEF FNb=(c(0,1)=69)+(c(1,1)=70)+(c(2,1)=71)+(c(3,1)=72)
DEF FNc=(c(0,2)=73)+(c(1,2)=74)+(c(2,2)=75)+(c(3,2)=76)
DEF FNd=(c(0,3)=77)+(c(1,3)=78)+(c(2,3)=79)+(c(3,3)=80)
DEF FNvin=(FNa+FNb+FNc+FNd)
RETURN
dis.tavolo:
PALETTE 2,1,0,0
COLOR 2,0
FOR y=0 TO 3
FOR x=0 TO 3
posizione (x+1)*3,(y+1)*2,CHR$(c(x,y))
x1=x*30+10:y1=y*18+3
LINE (x1,y1)-(x1+30,y1+18),1,b
LINE (x1-1,y1-1)-(x1+30+1,y1+18+1),1,b
LINE (10-5,3-3)-(4*30+10+5,4*18+3+3),1,b
piuX=128:piuY=89
LINE (piuX,piuY)-(piuX+10,piuY+10),1,bf
PALETTE 3,0,1,0
COLOR 3,0
posizione 14,11,"+"
COLOR 2,0
rat(x,y,0)=x1:rat(x,y,1)=y1
NEXT x
NEXT y
COLOR 3,0
posizione 2,10,"TEMPO  0.00"
posizione 3,11,"FATTI 0"
COLOR 2,0
RETURN
mischia:
x=biaX:y=biaY
FOR mischiando=333 TO 1 STEP -1
IF (mischiando AND 1)=0 THEN
x=INT(RND*4):y=biaY
ELSE
y=INT(RND*4):x=biaX
END IF
GOSUB controllo
NEXT mischiando
initemp!=TIMER
RETURN
gioco:
COLOR 3,0
LOCATE 10,8:PRINT USING "##.##";FNgiri!;
COLOR 2,0
WHILE MOUSE(0)<>0
mouseX=MOUSE(3):mouseY=MOUSE(4)
FOR y=0 TO 3
FOR x=0 TO 3
IF (mouseX>rat(x,y,0) AND mouseX<rat(x,y,0)+30)
AND (mouseY>rat(x,y,1) AND mouse Y<rat(x,y,1)+18)
```

```
 THEN GOSUB controllo:RETURN
NEXT x
NEXT y
GOSUB altro
WEND
RETURN
controllo:
IF (ABS(x-biaX)>1 OR ABS(y-biaY)>1) OR ((x<>biaX AND y<>biaY))THEN
ELSE
SWAP c(x,y),c(biaX,biaY)
posizione (x+1)*3,(y+1)*2,CHR$(c(x,y))
SWAP x,biaX:SWAP y,biaY
posizione (x+1)*3,(y+1)*2,CHR$(c(x,y))
END IF
IF mischiando=0 THEN
volte=volte+1
LOCATE 11,8:PRINT volte;
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
IF FNvin=-15 THEN GOTO finale
END IF
RETURN
altro:
WHILE MOUSE(0)<>0 OR FNvin=-15
mouseX=MOUSE(3):mouseY=MOUSE(4)
IF MOUSE(0)=0 AND (mouseX>piuX AND
 mouseX<piuX+10) AND (mouseY>piuY AND mouseY<p
iuY+10) THEN GOT
O start
IF WINDOW(7)=0 THEN fatto
WEND
RETURN
finale:
WINDOW CLOSE 2
WINDOW 3,"PUNTEGGIO",(150,45)-(400,180),31,1
COLOR 3,0
LOCATE 2,5:PRINT "PUNTEGGI GIOCATORE"
COLOR 2,0
PRINT ""
PRINT "Tempo utilizzato":COLOR 1,0:LOCATE 4,20:PRINT
 USING "##.##";FNgiri!:COLOR 2,0
PRINT ""
PRINT "Numero mosse":COLOR 1,0:LOCATE6,21:PRINT USING "####";volte
PRINT ""
PRINT "vuoi giocare ancora":COLOR 1,0
INPUT "      (s/n)          ";b$:COLOR 3,0
IF b$="s" THEN WINDOW CLOSE 3:GOTO start
IF b$="n" THEN GOTO fatto
IF b$<>"n" OR b$<>"s" THEN GOTO finale
SUB posizione(x,y,a$) STATIC
LOCATE y,x:PRINT a$;
END SUB
```

LE PIÙ BELLE RIVISTE SU CASSETTA

da questo mese

PIÙ GIOCHI SUPER!

per il tuo spectrum

in edicola

Se non trovassi le raccolte in edicola, chiedile direttamente inviando esclusivamente vaglia postale ordinario di Lire 10mila ad Arcadia srl, c.so V. Emanuele 15, Milano specificando ciò che vuoi ed i tuoi dati chiari e completi.

Tutto sull'MSX

per il tuo

UNA FANTASTICA COMPILATION

IL CHIP PARLANTE

Ma è proprio vero che l'Amiga può parlare? Sì ragazzi, provare per credere... Per esempio con questo programma, in basic, potrai costruire tutti i fonemi che desideri. E così costruire ogni parola, anche in italiano! Modificando (provare per credere...) i data otterrai effetti davvero stupefacenti. Dopo aver digitato il listato la voce di Amiga ti annuncerà il programma e sullo schermo apparirà uno screen contenente i fonemi.

Posizionando la freccetta su ognuno di essi e premendo il tasto sinistro del mouse otterrai il fonema desiderato.

Quindi potrai formare le parole usando Add. Se invece vuoi cancellare il tutto clicka su New. Buon divertimento!

IL PROGRAMMA

```
'fonemi c. set
'usa preferences a 80 colonne

GOSUB Setup

Readmouse:
x$=INKEY$
IF x$=CHR$(32) THEN GOSUB Gotaspace
IF MOUSE(0)<>1 THEN Readmouse
Newx=MOUSE(1)
Newy=MOUSE(2)
'esamina tutti i box
FOR j=1 TO 72
   IF Newx=>Upx(j) AND Newx=<Downx(j) AND Newy=>Upy(j)
AND Newy=<Downy(j) THEN
  Newx=Upx(j):Newy=Upy(j)
  IF Oldx=Newx AND Oldy=Newy AND j<>71 THEN Skipout
  IF j>69 THEN Specials
```

```
  IF Small=1 THEN PUT (Oldx,Oldy),Box
  Small=1
  Oldx=Newx:Oldy=Newy
  PUT (Oldx,Oldy),Box
  MOUSE OFF
  GOSUB Sayphoneme
  MOUSE ON
  END IF
Skipout:
NEXT
GOTO Readmouse


Sayphoneme:
'Dice il corrente fonema
Current$=Phoneme$(j)
IF Current$<>"RX" AND Current$<>"LX" THEN SAY Current$,Voice%
Small=1
RETURN
Specials:
'aggiunge fonemi alla parola,dice parola o cancella
IF Small=1 THEN Small=0:PUT (Oldx,Oldy),Box
Oldx=Newx:Oldy=Newy
PUT (Oldx,Oldy),Bigbox
ON j-69 GOSUB Addit, Sayit, Newit
PUT (Oldx,Oldy),Bigbox
GOTO Skipout

Gotaspace:
PUT (Upx(70),Upx(70) ) ,Bigbox
Current$=CHR$(32)
PUT  (Upx(70),Upy(70) )  ,Bigbox

Addit:
Word$=Word$+Current$
LOCATE 16,7
PRINT Word$;CHR$(60)

Sayit:
IF Word$<>"RX" AND Word$<>"LX" THEN SAY Word$,Voice%
RETURN

Newit:
Word$=" "
LOCATE 16,7
PRINT CHR$(60);SPACE$(60)
RETURN

Setup:
DIM Voice%(8)
FOR j=0 TO 8
READ Voice%(j)
```

```
NEXT
DATA 110,0,150,0,22200,64,10,1,0
Welcome$="WEH4LKAHM TUW DHAX FOH7NIYM BIH2LDER. "
PRINT Welcome$
SAY Welcome$,Voice%
Makescreen:
CLS
PALETTE 0, .04, .03, .02
PALETTE 1, .9, .93, .94
PALETTE 2, .05, .6, .5
PALETTE 3, .85, .85, .02
LINE  (0,0)-(23,12) ,3,bf
DIM Box(30)
GET (0,0)-(23,12) ,Box
PUT (0,0) ,Box, XOR
LINE (340,101)-(394,113),3,bf
DIM Bigbox(100)
GET (340,101)-(394,113),Bigbox
PUT (340,101) ,Bigbox
DIM Phoneme$(69)
x=1
FOR k=2 TO 12 STEP  3
  FOR j=2 TO 16
    READ a$
    LOCATE k,j*4
    PRINT a$
    Phoneme$(x)=a$
    x=x+1
  NEXT
NEXT
FOR j=61 TO 69
  READ Phoneme$(j)
NEXT
x=1
FOR j=7 TO 39 STEP 4
  LOCATE 14,j
  PRINT x
  x=x+1
NEXT
LOCATE 14,45:PRINT "Add";SPACE$(5);"Say";SPACE$(5);"New"
DIM Upx(72), Upy(72)
DIM Downx(72), Downy (72)
x=1
FOR k=5 TO 78 STEP 24
  FOR j=52 TO 500 STEP 32
    LINE (j,k)-(j+23,k+12), ,b
    Upx(x)=j
    Upy(x)=k
    Downx(x)=j+23
    Downy(x)=k+12
    x=x+1
  NEXT
```

```
   NEXT
   x=61
      FOR j=52 TO 330 STEP 32
      Upx(x)=j:Upy(x)=101
      Downx(x)=j+23:Downy(x)=113
      LINE (j,101)-(j+23,113), ,b
      x=x+1
      NEXT
      FOR j=340 TO 468 STEP 64
      LINE (j,101)-(j+54,113), ,b
      Upx(x)=j:Upy(x)=101
      Downx(x)=j+54:Downy(x)=113
      x=x+1
NEXT
LOCATE 16,7
PRINT CHR$(60)
RETURN

'fonemi che riconosce-puoi modificarli
DATA AA,AE,AH,AO,AW,AX,AY
DATA B,CH,/C,D,DH,DX,EH,ER,EY
DATA F,G,/H
DATA IH,IL,IM,IN,IX,IY
DATA J,K,L,LX
DATA M,N,NX,OH,OW,OY,P
DATA Q,QX,R,RX
DATA S,SH,T,TH
DATA UH,UL,UM,UN,UW
DATA V,W,Y,Z,ZH
DATA ".","?","-",",","(",")"
DATA "1","2","3","4","5","6","7","8","9"
```

MISTER KIT

Elettronica 2000

ELETTRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

Tutti possono corrispondere con la Redazione.
Pubblicheremo le lettere di interesse generale.
Qui una selezione delle lettere "Amiga"
pervenute alla nostra rivista consorella Elettronica 2000.

I BIT IN... FACOLTÀ

Possiedo da molto tempo un Commodore 64 che mi ha soddisfatto per la ricchezza del software e la possibilità di utilizzarlo nei modi più disparati. Ma oggi non mi basta più. Sento infatti la necessità di rivolgermi ad un sistema superiore, anche perché voglio iscrivermi ad Informatica. Così mi sono guardato un po' in giro, ed ho finalmente preso la sofferta decisione di acquistare un personal computer. Ma quale? Ero quasi deciso a comprare un IBM PC compatibile quando ho sentito parlare dell'Amiga. "Amiga qua, Amiga là, il computer del futuro, la rivoluzione dell'infomatica". Oppure "bella macchina ma adatta solo per i giochini...". Insomma non ci capisco più niente! Io voglio un elaboratore con le caratteristiche dell'IBM, ma che dia spazio anche alla fantasia, con un bell'archivio software e un prezzo accessibile. Perché non mi aiutate con un consiglio che risolva definitivamente i miei dubbi?

Salvatore Romano - Torino

Se vuoi un computer superiore al C64 che non costi uno sproposito e che abbia tutte le caratteristiche di un IBM e di un Apple, forse troverai in Amiga la macchina che fa per te. Perché essendo Amiga IBM compatibile puoi far girare tutti i programmi IBM, e poi perché è un sistema aperto. Il che significa che puoi attaccarci tutte le periferiche che preferisci e che ritieni soddisfino maggiormente le tue esigenze. A parer nostro infine, con Amiga puoi dare spazio anche alla fantasia. Informarti comunque il più possibile sulle macchine che hai elencato, indagando accuratamente nel mondo del software.

CLI REPORT

Ho acquistato da poco Amiga (yuppi!!!) del quale sono un fiero ed orgoglioso possessore. Naturalmente mi sono piombati subito in casa quegli scrocconi dei miei amici, affamati di video-clip. Cavolo, Amiga è proprio giusto! Ma bando alle chiacchiere, e parliamo un po' di sto computer. Devo confessarvi che sono uno di quei tipi che vengono chiamati (dai grandi saggi) "smanettoni", ovvero passo per uno che pasticcia sul computer senza concludere un gran che. Si dà il caso invece che, mentre alcuni amici anche loro amighevoli, non si scollano da Sky Fox, io mi sia dato alla programmazione, trovandomi subito in difficoltà con la bibliografia, tutta in inglese e poco chiara. Mi piacerebbe per esempio un sacco riuscire a personalizzare le icone dei programmi e cambiare il loro titolo iniziale, ma non riesco a farlo. Fatemi un fischio voi. Un'ultima cosa, rispondete alle seguenti domande: esistono libri in italiano su Amiga? Perché non fate una rivista dedicata a questo leggendario computer?

Paolo Manin - Trieste

Per modificare l'aspetto delle icone procedi nel modo seguente: carica il Workbench, poi il cassetto System e poi l'Icon Ed. Dopo essere entrato nell'Icon Editor, seleziona dal menu Disk l'opzione Load Data. A questo punto ti apparirà una finestra nella quale (in uno spazio apposito) dovrai inserire il nome dell'icona che vuoi modificare. Il nome deve essere preceduto da DFO: (se hai un solo drive) oppure da DF1: (se hai due drives).

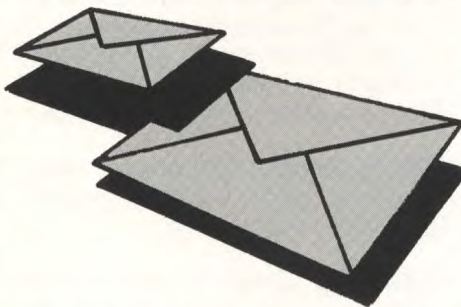
Se invece vuoi cambiare la scritta iniziale, devi entrare nel CLI e digitare ed s/startup-sequence. Infatti la scritta è contenuta in un file che fa partire il programma chiamato ed s/startup-sequence. Se per esempio vuoi modificare il Workbench,

devi intervenire sui quattro echo (simili ai print basic) ed aggiungere altri comandi CLI tipo Say, che farà parlare il computer. Endicli chiude il Cli. Per mutare gli echo puoi utilizzare i tasti, con CTRL-B puoi cancellare un'intera linea e poi riscriverla.

Terminata la modifica, premi il tasto ESC. Inserisci poi una X se vuoi salvare il contenuto, una Q per uscire dal programma. A questo punto puoi premere il tasto Return e... OK?

Passiamo alle altre domande. Per il momento l'unico libro in italiano sul mercato è "Amiga Handbook" della Jackson che costa 35.000 lire, ed è la versione nostrana del più famoso testo inglese. Attendiamo presto le versioni dei manuali che fornisce la Commodore.

SOFTWARE ITALIANO

Sono un professionista che lavora con gli IBM e che, non contento di passare la maggior parte del suo tempo davanti ad un computer, ha comprato Amiga. Lo confesso, non ho potuto resistere a questa meravigliosa tentazione! Purtroppo però Amiga non è perfetta come avevo

immaginato. Il monitor non è a fosfori persistenti, infatti tutte le immagini in alta risoluzione tremano sullo schermo. E poi mi chiedo per quale motivo la finestra di Amiga è più piccola del video. Se penso poi che ho dovuto acquistare tutto il blocco, quando potevo evitare di comprare il monitor, possedendone già uno molto sofisticato... Mi sono dato subito da fare per cercare programmi in italiano e libri che potessero aiutarmi ad esplorare questo nuovo mondo, ma sono rimasto molto deluso. E a questo punto mi chiedo; possibile che una macchina come questa non abbia la giusta attenzione da parte dei suoi manager?

Carlo Boni - Sesto S. Giovanni

L'amico Carlo ha centrato il punto. Così è giusto, dopo averne detto meraviglie, parlare anche dei lati negativi di questo computer. Dito puntato innanzitutto contro il monitor, che effettivamente non è a fosfori persistenti e deve forzosamente essere acquistato insieme al blocco Amiga. Una scelta "politica" discutibile della Commodore, (in effetti Amiga è scorporabile, e può essere collegato ad un qualunque monitor, purché di ottima qualità) che sta però preparando un baby-Amiga 128K scorporabile a prezzo decente. Comunque, visto il prezzo al quale viene attualmente venduto il blocco Amiga, il monitor risulta alla fine essere poco dispendioso. Le dimensioni della finestra sono più piccole dello schermo perché il monitor ha una risoluzione di 640x500 pixels, contro la massima risoluzione Amiga che è di 640x400 pixels.

Per quanto riguarda i libri, andrebbero proprio tirate le orecchie alla Commodore, che alla critica risponde con...

Il problema del software in italiano sarà risolto dalla totale compatibilità IBM e dall'interesse che molte software house stanno già dimostrando. In America di software per questo computer ne viene prodotta una valanga: nulla esclude che, in breve tempo, questo non accada anche da noi.

Campionario tratto dagli annunci apparsi sulla stampa italiana

REALIZZIAMO PROGRAMMI a basso prezzo per Amiga ed IBM compatibili. Forniamo i cataloghi gratuitamente e garantiamo la massima serietà. Tel. 06/6151345 ore serali.

VENDO oltre 3000 programmi per vari computers, tra cui Amiga e IBM compatibili. Effettuo anche programmi su ordinazione e traduzione manuali. Tel. 06/5917363.

GRANDE assortimento ed ultime novità software per Amiga. Programmi originali e massima assistenza garantita. Vendo IBM compatibili e dischetti vergini. Tel. 02/563105.

VENDO MODEM telefono Modemphone "ACC 303" 10 memorie dispositivo viva voce con interfaccia seriale RS232. Usato poco. Velocità di trasmissione 300 baud. Tel. 0831/412221.

PROGRAMMI E MANUALI per Amiga compro/cambio. Inviare le vostre liste. Giuliano Timelli, Via Martiri della Libertà, 25025 Manerbio.

CAMBIO programmi per IBM PC e compatibili. Inviare liste. Rispondo a tutti con massima serietà. Tel. 075/8852157.

VENDO MODEM a 300/600 baud CCITT V.21, V.23, Bell 103, con Autodial/answer+software originale. Tel. 0584/942391.

PER PC IBM O COMPATIBILI. Cambio programmi, cerco manuale Cobol Microsoft. Arnoldo Cicalò, Via di Pratale 103, 56100 Pisa.

SOFTWARE per Amiga. Oltre 160 disk con 300 programmi (non routine) manuali, ecc. Tel. 06/7971250 Roma.

SE STAI A MILANO possiamo scambiarci software ed opinioni sul Commodore-Amiga. Paolo Nobili, tel. 02/5464031.

SONO UN UTENTE DI AMIGA e possiedo circa un centinaio di titoli. Sarei grato a chiunque volesse mettersi in contatto con me per scambi sia di programmi che di esperienze. Mario Bozzetti, Via Carega 16, Cerea, Tel. 0442/31099.

CERCO utenti Amiga per scambio programmi ed informazioni. Riccardo Pratesi, tel. 0586/884380.

SCAMBIO programmi ed informazioni su Amiga. Possiedo circa 150 titoli. Solo scambio, no compravendita. Telefonare o scrivere a Finozzi Evaristo, Via de Marchi 10, Thiene. Tel. 0445/368804.

UTENTI AMIGA CERCASI per formazione club. Cambio anche i programmi. Tel. 0163/71582 ore pasti.

DESIDERO scambiare programmi ed informazioni sul nuovo computer Commodore-Amiga. Tel. 0141/721153.

VENDO ricevitore televideo rai, elegante mobile, presa per stampante (si può avere un giornale a costo bassissimo). L'apparecchio funziona anche con un vecchio televisore, o con qualsiasi monitor, lire 350 mila. Zona Mestre Venezia. Manente Maurizio, via Castellana 158, Mestre.

ATTENZIONE il tuo computer o la periferica non funzionano più, sono caduti a terra e sono inutilizzabili? Non gettarli via, io te li compro a buon prezzo. Le spese di spedizione sono a mio carico. Scrivimi descrivendo l'articolo. Rispondo a tutti. Lupi Andrea via Dalmazia 8, 19100 La Spezia.

PROGRAMMI CAMBIO per PC IBM o compatibili. Arnoldo Cicalò, via Di Pratale 103, 56100 Pisa.

MODEM funzionante compro. Preferibilmente modello con velocità 300, 600 e 1200 Baud ed a prezzo modico. Baldo Bracciani, via di Puntata 16, Pontasserchi (PI).

CONTATTO CON USA scambiamo programmi ed esperienze. Richiedere lista nostri programmi (50) al Commodore Club Borgosesia, Via Cairoli 42, 13011 Vicenza.

SCAMBIO software per Commodore-Amiga. Telefonare allo 011/599598.

INTERESSATO A CONTATTI per scambio esperienze sul mondo della telematica. Telefonare nelle ore serali allo 055/2313213 e chiedere di Antonio.

COMMODORE-AMIGA scambio programmi. A. Guidetti Ginagualtiero, Via Cigna 86, 10152 Torino.

CONTATTO utenti Amiga per scambio informazioni materiale italiano ed estero. Tel. 0183/494311 (dopo le ore 19.00).

MODEM-MANIACI cercasi esperti in calcolo vettoriale per scambiare esperienze, password e numeri di banche dati. Mimmo Delfino, Via Trani 14, 70026 Modugno (BA).

SCAMBIO programmi ed informazioni con utenti Amiga. Paolo di Francescantonio, Via Montello 71, 25100 Brescia.

AMIGA cambio programmi e materiale tecnico. Antonio Flammia, Via Valle 14, 83035 Grottaminarda (AV).

DESIDERO scambiare programmi ed idee con possessori di Amiga. Telefonare ore pasti allo 02/7530600 e chiedere di David.

FONDAZIONE CLUB AMIGA cerco appassionati. Lorenzon Andrea, Via Luigi Cavalli 5, 36100 Vicenza.

UTENTI AMIGA cerco. Telefonare dopo le ore 20.00 allo 0362/229698.

AMIGA proprio tutto. Per informazioni telefonare allo 02/8350804 ore ufficio.

SCAMBIO informazioni e software sul Commodore-Amiga. Mantese Gregorio, Via Rigobello 3, 36030 S. Vito di Leg. (VI).

PROGRAMMI ORIGINALI importati USA disponibilità immediata. Novità hardware. Amiga 1st User Club. Telefonare ore serali allo 0376/607239.

CERCO possessori Amiga per scambiare informazioni e programmi. Miggiano Renzo, Via Liside 8, 70126 Bari.

PROGRAMMI per IBM PC ed Amiga vendo e cambio. Nel posseggo centinaia. Dispongo anche di libri, accessori e hardware. Tel. 0861/554317 dalle 20.30 in poi.

SCAMBIO opinioni e programmi con utenti Amiga. Scrivere a Luca Trabalzini, Via dei Termini 11, 53100 Siena.

CERCO AMICI per scambiare programmi e manuali di Amiga. Possiedo un archivio completo e selezionato. Tel. 070/658751.

MANUALI/SOFTWARE AMIGA cambio/compro. Tra le novità Workbench, Kaleidoscope, Deluxe Print, Deluxe Paint, Marauder, ecc. Tel. 0481/80844.

ACQUISTO programmi originali per Amiga e sono interessato a tutto l'hardware che mi potete offrire. Scambio anche informazioni e programmi. Tel. 059/366897.

PER AMIGA scambio programmi ed informazioni. Tel. 0187/28666 ore cena.

PER L'INCREDIBILE AMIGA sono disposto a scambiare i miei programmi e tutte le informazioni più interessanti. Scrivere a Giansalvatore Mecca, C.so Umberto 26, Potenza. Rispondo a tutti.

SE QUESTO FASCICOLO TI È PIACIUTO SCRIVICELO

...ma anche se non ti è piaciuto, naturalmente. Ci interessa molto il tuo parere perché può aiutarci a darti proprio quello che vuoi. Rispondi per cortesia a queste domande. Grazie.

Possiedi un Amiga? sì ☐ no ☐

Se no, intendi acquistarlo? sì ☐ no ☐

Ti è piaciuto questo fascicolo? sì ☐ no ☐

Cosa ti è piaciuto di piu? ....

Cosa ti è piaciuto di meno? ....

Hai dei suggerimenti? Quali? ....

NOME E COGNOME ____________

INDIRIZZO ____________ TEL. ____________

CITTÀ ____________ C.A.P. ____________ PROV. ____________

Completa con il tuo indirizzo solo se vuoi e spedisci questa scheda in busta chiusa a LovingAmiga, Arcadia c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.